gamers'

СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

WORKSHOP

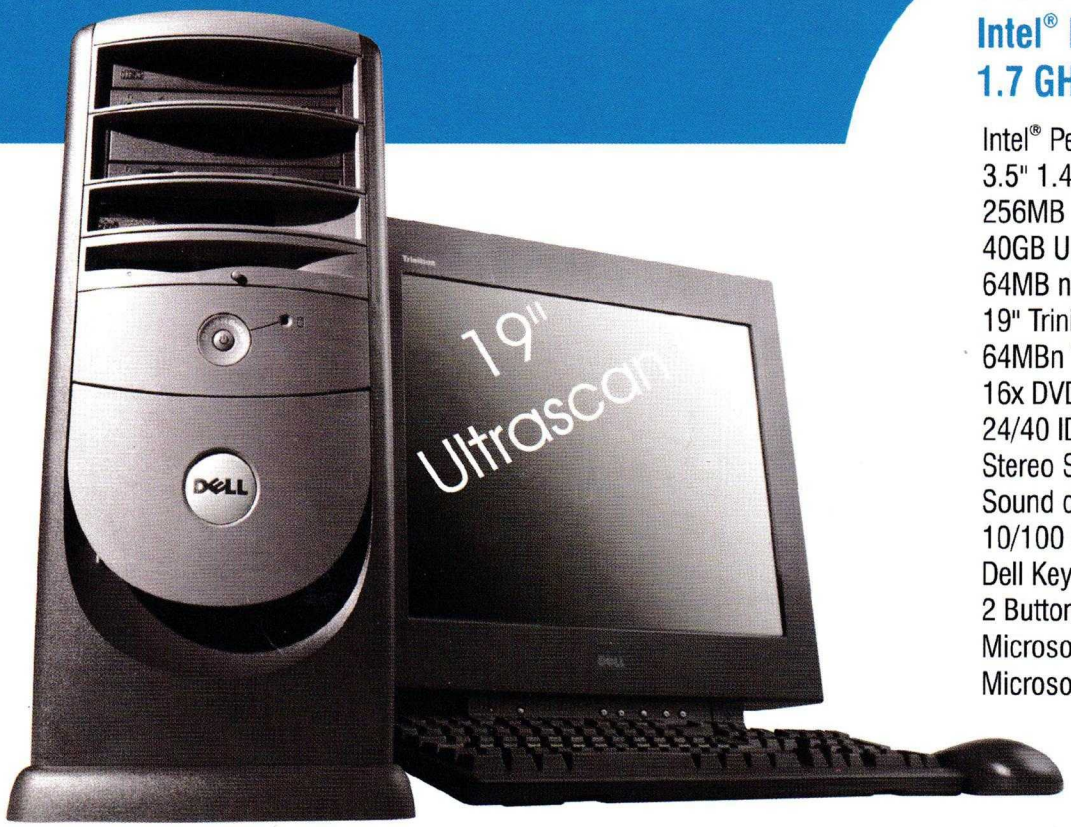
цена: 4,90лв. | 2, 50лв. без CD
брой 5 | юни 2002

GTA 3
Duke Nukem
Manhattan Project
F1 2002
Gore
Stealth Combat

E3 повече от 70 игри

Doom III
Deus Ex 2
Revolution
Colin McRae 3
Tomb Raider
No One Lives Forever 2

The Intel® Pentium® 4 Processor is designed to deliver performance across applications and usages where end users can truly appreciate and experience the performance.



Показаните изображения служат само за илюстрация

DELL™ DIMENSION™ 4400

Intel® Pentium® 4 Processor 1.7 GHz

Intel® Pentium® 4 Processor 1.7GHz
3.5" 1.44MB Floppy Drive
256MB DDR SDRAM Memory
40GB Ultra ATA/100 Hard Drive
64MB nVidia GeForce3 Ti Card
19" Trinitron Monitor
64MBn Vidia GeForce2 MX Video Card
16x DVD Drive and Software Decoding
24/40 IDE CD-RW
Stereo Speakers
Sound card & Bluster
10/100 PCI Fast Ethernet NIC
Dell Keyboard
2 Button Mouse
Microsoft® Office XP Small Business
Microsoft® Windows® 2000 Professional

2 076 $ (без ДДС)

Чрез Desktop серията **Dimension**™ на **Dell**™ отделните клиенти и потребителите от малкия бизнес получават бърз достъп до новите технологии, защото **Dimension**™ предлага пълна гама от приспособени решения за всеки бюджет. **Dimension**™ **4400** използва мощта на последния модел процесор на **Intel**® **Pentium**® **4 Processor** в комбинация с високопродуктивни периферни устройства, позволяващи на клиентите да достигнат нови нива на изпълнение при видео приложения, цифрова фотография, музика и създаване на mp3.

Dell PCs use genuine Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell

ЦЕНТЪР ЗА АВТОМАТИЗАЦИЯ НА ПРОЕКТИРАНЕТО И КОНСТРУИРАНЕТО "ПРОГРЕС"

www.dell-bg.com

ЦАПК "ПРОГРЕС" ООД е дружество, сертифицирано по стандарт БДС EN ISO 9001: 1996, дистрибутор на Dell от 1990 година, с повече от 10 000 инсталации.

ЦАПК „ПРОГРЕС" съобщава на всички потребители на компютърни системи DELL, че имат възможност да участват в четвъртия есенен семинар DELLUS National Users Group с изложба в рамките на 16та международна конференция SAER-2002, която ще се проведе във Варна, курорта „Св. Константин", 20-22.09.2002г. Заповядайте!
За повече информация и данни за регистрация за участие: "ЦАПК"Прогрес" тел. (02) 70 52 57; факс (02) 73 38 53; e-mail: cadrd@progress.bgnet.bg
P.O. Box 112, Sofia 1113. ТУ София, Катедра „Компютърни системи", София 1756, Тел.: (02) 965 25 24; факс: (02) 68 32 15; e-mail: rrom@tu-sofia.acad.bg

PA JJT

Intel, Pentium, Intel Inside и логото Intel Inside са търговски марки или регистрирани търговски марки на Intel Corporation в Съединените щати и други страни. Dell, логото на Dell и Dimension са или търговски марки или регистрирани търговски марки на Dell Computer Corporation. Microsoft, Windows са регистрирани търговски марки на Microsoft Corporation.

DELL®
Влезте в **www.dell.com**

Enhaced Multimedia Performance for SOHO with **Intel® Pentium® 4 Processor**

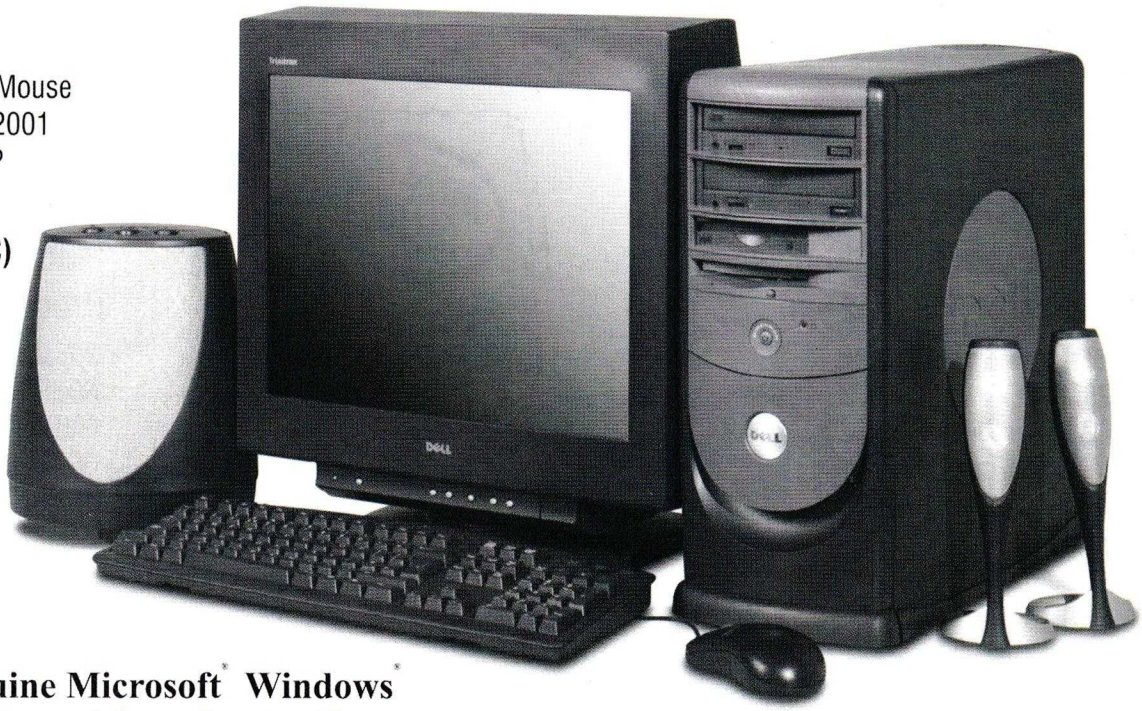
DELL™ DIMENSION™ 8200

Intel® Pentium® 4 Processor 2 GHz

Intel® Pentium® 4 Processor 2GHz
3.5" 1.44MB Floppy Drive
256MB RDRAM Memory
60GB Turbo Hard Drive
19" Dell UltraScan Monitor
64MB nVidia GeForce3 Ti 200 Card
16xDVD Drive & Software Decoding
20/48xinternal IDE CD-ROM Drive
Stereo Speakers
Sound card & Bluster
10/100 Network Card
Dell Keyboard, 2 Button Mouse
Microsoft® Works Suite 2001
Microsoft® Windows® XP

2 185 $ (без ДДС)

Показаните изображения служат само за илюстрация



Dell PCs use genuine Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell

РАБОТНИ СТАНЦИИ | **НАСТОЛНИ КОМПЮТРИ** | **ПРЕНОСИМИ КОМПЮТРИ** | **МОЩНИ СЪРВЪРИ**

Сервиз и продажби; Центрове за висококвалифицирана помощ:

София - ПРОГРЕС 02/704 159;
Русе - ЛИНКСИС 082/823 020;
Бургас - ИНФОСТАР 056/683 087;
Варна - ВИЗИКОМ 052/600 380;
Пловдив - ДАНИНА-Г 032/624 008;
Ловеч - НС-АБАДОН - 068/21 825;
Добрич - ВИЗИКОМП-ДОБРИЧ - 058/26 257
Благоевград - ИНФОТЕХ - 088 560 835;
В. Търново - ПРИМ ВТ 062/42 829;
Ст. Загора - ИНТЕРНЕТ ГРУП - 042/601 101;
Враца - Вега-21 - 092/63 371;

Ние предлагаме 3 години гаранция, включително за всички страни от централна и източна Европа, близкия Изток и Африка. 1 година безплатен достъп до Интернет и Дакси - Компютърният държавен вестник + 1 CD с терминологичен речник. В допълнение ние предлагаме клиентски решения.

ПРЕДЛАГАМЕ на ЛИЗИНГ:
Dell компютри - намаление до 10%

Intel, Pentium, Intel Inside и логото Intel Inside са търговски марки или регистрирани търговски марки на Intel Corporation в Съединените щати и други страни. Dell, логото на Dell и Dimension са или търговски марки или регистрирани търговски марки на Dell Computer Corporation. Microsoft, Windows са регистрирани търговски марки на Microsoft Corporation.

DELL®
Влезте в **www.dell.com**

Discover mobility and agility of the Mobile Intel® Pentium® 4 Processor - M

Enjoy performance and mobility with the Dell Latitude C840, powered by the Mobile Intel® Pentium® 4 Processor - M.

DELL™ LATITUDE™ C840

Mobile Intel® Pentium® 4 Processor 1.6 GHz - M

Modular 3.5" 1.44MB Floppy Drive
128MB DDR Memory
20GB EIDE ATA -100 Hard Drive
64MB Video Card
15.1"UXGA TFT Display
Internal 24x Max CD-ROM Drive
Internal 56K Modem
FAT32 Hard Drive File Format System
Microsoft® Windows® 2000 Professional

2 954 $ (без ДДС)

DELL™ LATITUDE™ C610

Mobile Intel® Pentium® III Processor 1.2 GHz - M

3.5" 1.44MB Floppy Drive
256MB SDRAM Memory
10GB Hard Drive
14.1" XGA TFT Color Display
24x CD-ROM Drive
Integrated NIC
Integrated 56K Modem
Microsoft® Windows® 2000 Professional

2 155 $ (без ДДС)

DELL™ INSPIRON™ 8200

Mobile Intel® Pentium® 4 Processor 1.6 GHz - M

3.5" 1.44MB Floppy Drive
128MB DDR Memory
20GB Hard Drive
NVIDIA GeForce2 Go 32MB DDR Video
15" SXGA TFT Display
CD-ROM Drive
Internal V92 Modem
Internal 10/100 NIC
Microsoft® Works 6.0
Microsoft® Windows® XP Home

1 981 $ (без ДДС)

DELL™ INSPIRON™ 4100

Mobile Intel® Pentium® III Processor 1 GHz - M

256MB SDRAM Memory
30GB Hard Drive
8MB ATI Rage Mobility 128 3D Graphics
14.1" SXGA+ TFT Color Display
24xCD-ROM Drive
10/100 Network Card
Internal Modem
Microsoft® Works Suite 2001
Microsoft® Windows® 2000 Professional

1 915 $ (без ДДС)

Показаните изображения служат само за илюстрация

Get fast application responsiveness, smooth audio and video streaming in your mobile PC with the Dell Inspiron system with Mobile Intel® Pentium® 4 Processor - M

ЦЕНТЪР ЗА АВТОМАТИЗАЦИЯ НА ПРОЕКТИРАНЕТО И КОНСТРУИРАНЕТО "ПРОГРЕС"

www.dell-bg.com

ЦАПК "ПРОГРЕС" ООД е дружество, сертифицирано по стандарт БДС EN ISO 9001: 1996, дистрибутор на Dell от 1990 година, с повече от 10 000 инсталации.

PA JTT

Intel, Pentium, Intel Inside и логото Intel Inside са търговски марки или регистрирани търговски марки на Intel Corporation в Съединените щати и други страни. Dell, логото на Dell, Latitude и Inspiron са или търговски марки или регистрирани търговски марки на Dell Computer Corporation. Microsoft, Windows са регистрирани търговски марки на Microsoft Corporation.

DELL®

Влезте в **www.dell.com**

High Performance Business Solutions with Intel® Pentium® 4 Processor

Процесорът Intel® Pentium® 4 осигурява по-добро изпълнение за извличане на максимума от бизнес приложенията, технологичните решения и съвременните операционни системи на днешния и утрешния ден.

Показаните изображения служат само за илюстрация

Dell OptiPlex GX 240 with an **Intel® Pentium™ 4 Processor** provides increased performance for getting the most from today's and tomorrow's business applications, investment protection, reliability and low total cost of ownership.

DELL™ OPTIPLEX™ GX240

Intel® Pentium® 4 Processor 1.7 GHz

3.5" 1.44MB Floppy Drive
192MB SDRAM Memory
20GB IDE Hard Drive
ATI Rage 128 Ultra 16MB Graphics Card
17" FST Dell Monitor
10x24 IDE CD-ROM Drive
Harman Kardon 19.5 Speakers
Integrated Sound Blaster
Integrated 3Com 10/100 Network Card
Dell Keyboard, 2 Button Mouse
Microsoft® Windows® 2000 Professional

1 404 $ (без ДДС)

Dell PCs use genuine Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell

Централен офис

Офис: София 1574, ул. "Шипченски проход" 69 А
За кореспонденция: София 1113, п.к.112
Телефони: 02/705 257, 702 119, **Тел./факс:** 709 111
Сервиз: 02/ 704 159, 709 111; **Факс:** 02/973 38 53
Ел. Поща: cadrd@progress.bgnet.bg
Ел. поща: PLAMEN.MATEEV@BULMAIL.GOCIS.BG

Ние предлагаме 3 години гаранция,включително за всички страни от централна и източна Европа, близкия Изток и Африка. 1 година безплатен достъп до Интернет и Дакси - Компютърният държавен вестник + 1 CD с терминологичен речник В допълнение ние предлагаме клиентски решения.

ПРЕДЛАГАМЕ на ЛИЗИНГ:
Dell компютри - намаление до 10%

Intel, Pentium, Intel Inside и логото Intel Inside са търговски марки или регистрирани търговски марки на Intel Corporation в Съединените щати и други страни. Dell, логото на Dell и Optiplex са или търговски марки или регистрирани търговски марки на Dell Computer Corporation. Microsoft, Windows са регистрирани търговски марки на Microsoft Corporation.

Влезте в **www.dell.com**

СЪДЪРЖАНИЕ

ТЕМА НА БРОЯ

012-051 E3 2002

В броя ще прочетете сбита информация, онагледена с много снимки за най-интригуващите заглавия на E3, разделени в секции за шестте основни жанра: Екшъни, Приключенски, Стратегии, Спортни, Симулатори и Ролеви игри. Безспорно най-голямото събитие беше представянето на Doom 3, за която по-подробно можете да прочетете на стр. 12?

008 тест
Можеш ли да си хванеш гадже-геймърка

010 загадка
Спечелете абонамент за GW

052 игра на броя
Grand Theft Auto 3

ревю
058 Duke Nukem: Manhattan Project
060 Gore
062 F1 2002
064 Stelth Combat

066 от крак на крак
Navy Seals, Uncommon Valor, Legion
Le Mans 24 Hours, Cultures 2

072 кино
Star Wars: епизод 2

076 конзоли
XBox и Halo

078 интернет
Direct Connect размяна на файлове

080 хардуер
GPRS; 10-те съвета на Майстора

ние работим с клавиатури и мишки CHERRY

gamers' workshop

Редактор:
Диян Димитров

Дизайн:
Иван Христов
Георги Динчев

Реклама:
Юлиян Калдерон

Автори:
Александър Александров - Alex III
Александър Бакалов - Snake
Апостол Апостолов - Chappy
Благомир Петров - FonManiac
Валентин Христов - Master
Георги Динчев - mEd IEb
Георги Тодев - Glarusa
Димитър Христов - Guerrero
Диян Димитров - Freeman
Евгений Тенев - Dimensin
Елена Костадинова-Щих - Elexis
Иван Кънев - Un-DeaD
Иван Христов - uRKO
Илиян Илиев - Whisper
Константин Грозев - Balrog
Красимир Койчев - maggkrabar
Петко Рангелов - SaintP
Петър Рангелов - Cabal
Юлиян Калдерон - Groover

Издател: "Уъркшоп Груп" ООД

Адрес: София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 вх.2 ет.2
Телефони: 02/980-68-29, 980-72-45
e-mail: workshop@headoff.org
url: www.workshop.headoff.com
Интернет от HEADOFF

Основен разпространител:
"Дженевра" ООД
Телефон: 02/46-43-93

Печат:
"Мултипринт"

Привет,

Ето, че за пореден път сме заедно. Броят, който държите в ръцете си в много отношения е рядък екземпляр. Основополагащата причина да го кажа е, разбира се, само една – E3. Едва ли има друго събитие в геймърския свят, което да ни провокира да му отделим половината списание. E3 не е просто форум, а празник. Постарахме се да превърнем в празник и броя за всеки, който ще го прочете. Да затлачвам страничката с повече подробности едва ли има смисъл – каквото сме направили – направили, пред очите ви е, сами можете да го оцените или не, според вкуса си. Все пак се надяваме синтезираната информация да ви е от полза и поне частично да ви ориентира в морето от заглавия, което се очаква да ни залее. Това, за което бих искал да кажа няколко думи няма да го прочетете в статиите. Тазгодишното E3 по един безапелационен начин илюстрира тенденцията, която от известно време наблюдаваме, а именно – конзолите настъпват! Изложението показа с неприятна категоричност, че лека полека PC игрите се оказват в ролята на догонващ. Доста от сериозните фирми-разработчици се преориентираха към създаването на заглавия единствено за определена конзола, докато повечето от игрите, които ще излязат за PC със сигурност ще се появят и във конзолна версия. Най-дразнещото за хардкор феновете на персоналния компютър не е този факт – кадърни нови програмисти и гейм-дизайнери винаги ще се намерят, а по-скоро фактът, че прекалено много от култовите заглавия изобщо няма да се появят за PC, а друга част ще излязат в PC-вариант с голямо закъснение. Halo (Bungie) и Metal Gear Solid 2 (Konami)са типичен пример за последното, що се отнася до настоящето, а бъдещето ни готви още по-грозна картинка. Споменатите току що заглавия, обаче, са само върхът на пирамидата, една нищожна частичка, пробила информационната мъгла в доскоро ленивите и разглезени мозъци на PC геймърите, които с аристократична незаинтересованост отказваха дълго време да забележат утайката (според тях). Но те едва ли биха могли да си представят невероятното количество добри игри, появяващи се за конзоли, игри, за които нито са чували, нито ще чуят, но които са на светлинни години пред PC събратята си. Най-вече в спортния и приключенския жанр (да не говорим, че така наречените "файт-игри" като Mortal Combat (Midway), Tekken (Namco) доста отдавна са престанали да влизат в сметките на разработчиците за PC). Представената преди два броя Devil May Cry (Capcom) съвсем не е единствената. Много от вас смятат, че "Фифите", например, са абсолютния връх, но истината е, че в най-добрия случай те са на едно приемливо ниво, спрямо заглавие като Pro Evolution Soccer (Konami), което е безспорния фаворит сред футболните симулатори.

Да разтягам темата е безпредметно, ще спомена само един-единствен факт – около 80% от представените на тазгодишното изложение заглавие са за конзоли. Точка.

За сметка на обилното инфо от E3 в този брой няма да видите рубриката "Поща", отпаднаха Профилите и Новините, както и ревютата за няколко по-малки игрички. Обаче можете да обърнете внимание на Теста :-)...

Толкова по броя.

Мислех да кажа няколко думи и за световното, ама откак французите отпаднаха толкова ми е леко и приятно на душата, мислите ми така се реят, че ми е трудно да ги хвана.

То аз по принцип доста трудно си ги ловя, де. Ето сега например какво прочетох току що:

"Надеждата е робство, отчаянието – свобода". Готино звучи, признавам, само дето смисъла нещо ми се губи. Ако се намери някой, който да ме "светне" по въпроса ще изпитам едни много топли чувства към него.

А сега смятам да приключа страничката с едни други чужди мисли. В този случай те принадлежат на Гео Донев и са цитат от книгата му "Христовата участ на българите". Преди да ги прочетете, само да кажа, че с този текст не искам да кажа или намекна нищо, просто той също ми хареса и макар и него да не го разбирам реших все пак да го напиша, белким някой умен се намери и той да разбере. И така:

Национализмът на хората

За национализма трябва да се говори с преклонение, като за любовта. Защото той е любов. При това – не към жена или мъж, а към цял един народ. И който осъжда тази любов, осъжда света с неразвитие. Понеже национализмът е състезание за превъзходство, от което се ражда напредъкът. Неговите уродливи форми и крайности не са негов портрет – както изнасилването и дивата ревност не са портрет на истинската любов.

Национализмът е извисена и безкористна обич към миналото, всеотдайност в настоящето и тревога за бъдещето на нацията. Той е благодарност към делата на тези, които са били и ги няма от хилядолетия, или от вчера. Той е памет, която осмисля живота им и ни подтиква да вършим добро, за да осмислят по същия начин живота ни и нашите потомци.

Национализмът е начин да се самоуважаваме и чрез любовта към народа си, която ни прави националисти да уважаваме другите народи. В реката на Времето те не са самотни острови: те са наше предизвикателство, ако ни превъзхождат, и извор на самочувствие и стръв за още по-добри дела, ако ние ги превъзхождаме. Те са дървета или храсти, по които мерим ръста си.

Национализмът е по-благороден дори от религиите, защото не напада и не воюва с "друговерците" – да ги уеднаквява под егидата на своя Бог, а служи на народа си и го брани от уеднаквяване и обезличаване..."

И последното, което ще напиша тук е отново цитат от същата книга, ама и него не можах да го разбера:

"Всяка крайност убива идеята, на която служи."

Хе-хе, излъгах – последното, което пиша е името си.

Freeman

workshop.headoff.com

Можеш ли да си хванеш гадже-геймърка

(хем умна, хем красива, хем да пуска)

(тест - игра)

Винаги съм се чудил възможно ли е да бъде написан тест, действително разкриващ врати към характера и съзнанието ви, за съществуването на които дори не сте подозирали. Или пък да проправи път до някаква частичка от вас самите, дълбоко скрита и недокосната - в дебрите, до които никога не сте смеели да приближите от страх, пред онова, с което ще се окажете очи в очи. Ако ме бяхте попитали вчера, щях да отговоря с "Не"! Тоз, дето си въобразява друго - или пише тестове, за да си изкарва хляба, или се опитва да запълни страници в някое списание (ха-ха).

Обаче! Внимание! Този тест е друг! Тук, скъпи читатели, на тези две странички най-после ще научите за себе си една грозна истина, ще се изправите пред отговора на въпрос, който отдавна дълбае мислите ви, изпълва ви с неувереност и подхранва комплексите ви.

По-нататъшното четене не се препоръчва на лица с лабилна психика и депресивна душевна структура. Спрете! Спрете дотук! Авторът не носи отговорност за случаите на емоционален срив у пренебрегналите настоящото предупреждение.

Споко бе, майтапя се.

И така:

1. Да си хване човек готино гадже-геймърка, не е проста работа. Не заради друго, ами щото трудно се намират. Обаче си струва всяка молекулка от енергията, посветена на тази задача. Все пак друго си е да си с тайфата пред блока, обсъждайки новия patch на "Контрата", а приятелката ти да участва разгорещено в разговора. Представяш ли си с каква завист ще те изгледат, когато влезете заедно в някоя зала, седнете зад комповете и почнете да смилате наред всички нещастници, останали със зяпнала уста? След това си я хващаш под ръчичка и си я водиш у вас. Ееех, как да не му стане... благо на човек?! Това наричам аз живот. Та, значи, ако са ти потекли лигите, то тогава, приятелю мой, на теб ти трябва жена, дето от време на време да ти сритва задника на някоя игричка. В такъв случай - приготви се. Предстои ти да минеш обучението на Древните Геймъри, познати още като ДГ. На места тази абревиатура съвсем погрешно се възприемат като Девствените Глупаци, но ти не обръщай внимание на тези злобни подмятания, а се концентрирай напълно, за да бъдеш в кондиция за предстоящото изпитание. А то започва... Сега.

Мини на **2.**

2. Преди да започнем с издирването на въпросната дама е добре да се въоръжиш с необходимите инструменти - трябват ти два. За целта имаш на разположение 40 точки. Сборът от двата предмета трябва да бъде точно 40. А те са:

1. Вибратор - 2 т;

2. Чук (боен, каменарски) - 5 т;

3. Сборник разкази: "Гласовете ви чувам" (ако не друго то поне може да убеди наборната комисия, че не сте за казармата) - 11 т;

4. Двуцевка (ако се опъва) - 27 т;

5. Списание Gamers' Workshop с диск - 35 т;

6. Джапанки - 8 т;

7. Цвете (може и изсъхнало - на теб прави ли ти впечатление - е, и на нея няма да й направи) - 13 т;

8. Ръководство "Как да си хванем гадже-геймърка" - 20 стр., автор Евгени Тенев, цена 88.99 лв (наличностите са ограничени) - 38 т;

9. "Ферари" - 32 т;

Запиши избраните си "оръжия" в ДГ-дневника си и мини на **3.**

Такаа, сега вече сме готови да тръгнем на лов за млади и нищо-неподозиращи жертви.

Остава да решим къде да ги търсим. Но запомни, млади ми Геймърю, за да стане от теб силен Джидкай трябва да минеш през изпитанието без никакви други средства (визирам чийтове и пачове). Само така ще бъдеш достатъчно обучен, за да си намериш момичето, дето търсиш. А сега трябва да избереш мястото на търсене и "Нека Силата бъде с теб":

Ако искаш да търсиш своята избраница в някой Интернет клуб мини на **4.**

Ако предполагаш, че можеш да я намериш в местната дискотека мини на **5.**

Ако я търсиш в чата мини на **6.**

4. Добър избор, млади ми Джидкаю. Шансът да си намериш тук половинка, всъщност не е толкова малък. Остава обаче да решиш в кой клуб точно ще търсиш. Имаш два избора: Първият е да идеш в някоя зала с призната репутация, или ще експериментираш в някой нов. Какво да бъде?

Ще се предпочетеш старото и изпитано място на **7**; или ще се довериш на инстинкта си на **8.**

5. Честно казано не мисля, че точно този тип жена ще намериш тук в десет вечерта. Не че няма мадами, ама специално геймърките ходят там след 3 - 4 сутринта. Колкото да си починат малко от нощната, да пийнат кафенце, да порупат фъстъчки с уиски за фокусиране на мерника и да позяпат малкото мъжки задници останали на дансинга. Разтуха, един вид. Все пак не се знае - от жена можеш да очакваш всичко, а геймърките, специално, са пълни с изненади. Ако си решил да опиташ там на всяка цена мини на **9**; ако си се разколебал - мини отново на **3.**

6. Какво ли не прави навикът! Както и да е, действително има някакъв шанс жадуваната цел да е пуснала mirc-а, отморявайки от Warcraft-а. Най-важното сега е, че тя е решена да си търси мъж по чата. Това е твоя шанс, Джидкаю. Единственият проблем, е как да я откриеш сред стотиците канали, как да я разпознаеш зад всички никове, опитващи се да я скрият от зоркия ти поглед. Избери канала, в който ще търсиш:

1. #Bularia мини на **10**

2. #Spartakus мини на **11**

3. #GW-Clan -мини на **12**

7. От познати си чувал, че клубчето близо до вас понякога е пълно с момичета каквито търсиш. Отиваш и с нерешителни, плахи стъпки влизаш вътре. Това, което виждаш не е много: двадесет компютъра, задимена стая, убита светлина и две момичета, които чатят. Ха! Тъкмо като за теб! Гълъбчета! Апетитна гледка за младия и неопитен геймър, а и не само за него - също толкова апетитни са вероятно и за стария закуравял геймър, но за това - в следващия тест. Седнали са почти една до друга в дъното на стаята. Ще трябва да си избереш само една от тях. Те изглеждат горе-долу така: гаджето до вратата има дълга черна коса, черни очи и крака (около 1'20 см единия) - разцъква Ънриъл. Другата е русичка сладуранка с красиво лице и къса поличка (и тя с крака), потопила се е в дивата сеч на Куейка. Братле, пред тебе е може би най-сложната дилема в живота ти. Ти си знаеш какви жени харесваш, така че се ориентирай към някоя и иди на съответния епизод.

1. Чернокосата - епизод **13**

2. Русокоска - епизод **14**

8. Не си мислиш, че съществува клуб, в който ходят само мацки, но никой мъж не знае за него, нали? Мислиш си го! Е, значи обикалянето започва, ходенето не те плаши. След няколко часа вече си изтрезнял от илюзиите си и си разбрал, че тая работа май хич не е като "оная" работа. Все пак да предположим, че съм милостив тестописец и направо ще те ориентирам към решението на казуса в случая. А отговорът е: "Да беше отишъл още одеве в клуба до вас, а не да ме караш да пиша тъпи епизоди. Във всеки клуб се навъртат готини мадами, мой човек, а ако се страхуваш от конкуренцията на останалите, значи отговорът на този тест е ясен и няма нужда си губиш времето повече. А сега, върни се на **4** и си помисли хубаво пак".

9. Както вече казахме, дискотеката не е идеалното място, но щом си рекъл можем да поразгледаме и тук. Тъй и тъй си дошъл, поръчай си едно. Оглеждаш се с надежда, че в морето от щедро разляла се пищна плът (все пак лято е, жега - не се трае) все някое "цунами" принадлежи на геймърка объркала по погрешка входа на дискотеката с този на залата до нея и решила да поостане. Тъкмо когато се връщаш от бара с пиенето, виждаш засукано парче

седнало на едно канапе - самотно, чисто, прекрасно същество с лаптоп в ръце. Дето се вика, все някой ден слънцето огрява и кучия гъз... Веднага обаче се сещаш, че момичетата, които са много красиви, обикновено или са тъпи или доста успешно се правят на такива, грозните пък - задължително са умни. И се чудиш: "Лаптоп! Може да си служи с него! Значи е умна. И е красива. Дали тогава ще е без една ръка, или пък няма да може да говори, в краен случай може и жена да не е". В крайна сметка решаваш да разбулиш мистерията и се приближаваш. Тя играе Doom, копеле! Съвсем забележимо се просваш на канапето до нея:

- Здрасти. - казваш.

- Ми, здрасти. - казва ти тя. - отбелязваш си мислено, че мацката говори

- Ъ-ъ какво правиш?

- Ми незнъм. Приятелъ ми мъ устай тукъ да си играйъ, докат' той утивъл да дукарь Бе-ем-ве-ту. Що?

- А... нищо, само питах. - казваш и незабелязано се изхлузваш от канапето, след което закълчваш бързо кълки към къщи, преди да е дошъл оня с БМВ-то и да те е размазал по гумите, а и за да направиш нов избор в теста.

А ти кълчиш кълки към **3.**

10.

Еее-х чат народен,
Чат божи
На преден план ще се отвори,
щом мерака заговори.

Дори великите стихоплетци на чалга-песните са посветили песен за него - "Чат-пат".

Тананикайки си известната мелодийка, пишеш заветните букви bulgaria в "chanells folder" и се присъединяваш към братството на красивите, снажни и мустакати българки. Първото, което ти се набива на очи е топикът на канала, гласящ: "Поздравяваме с песента "Полегнала е Тодора" всички, които я пожелаха". Второто, което ти се набива на очи е някакъв пич, който те кани да му посетиш сайта, озаглавен "www.chalgata_vladee_sveta_mi.net". Отказваш му учтиво, пращайки много по-здрави на майка му и баща му, както и на родините му до девето коляно. Все пак по някое време най-после откриваш една отзивчива, благоразположена към разговор мадама. След час-два някак разбираш, че мадамата хич не е мадама, а младежът зад теб, който на пръв поглед е по-лесен за прескачане, отколкото за заобикаляне. При повторното вглеждане вече си сигурен в това. Излизаш отвратен от клуба с намерение да се върнеш на **3.**

11. Ако в инвентара ти се намира оная пушка вземи се гръмни и не ми губи времето. Обърка си списанията, приятел, твоето се нарича "Гейзер" - не Gamers' Workshop. Ако си се объркал пък в избора си се върни на **6** за преосмисляне.

12. Хмм. От една страна добър избор. От друга, много рискован - има голям шанс да попадне на Урко, който дебне да пое... ъъъ, да си направи майтап с всяка случайна и наивна жертва. Доста трябва да си внимателен, когато заговориш някоя мадама с ник като "svenliva", "sramejlivka", "samotna", "rojbichka", "romantichna", а когато е в депресия използва ника "Azis".

Ако все пак ти се размине срещата с колегата може би ще намериш когото трябва. Тъкмо тогава обаче линията ще те дискънектне и ти разбираш, че интернет-картата ти е изчерпана. Налага се да прибегнеш към план "Б" - ходене в клуб.

Мини на **7**

13. Черничка, а? Доста находчив избор - обикновено всички се хвърлят най-напред на русото, а там навалицата е най-голяма. Не знам и аз що - Фрийман, обаче, разправя, че имал обяснение и **14** отразява доста точно неговото становище по въпроса. Както и да е, бавно се приближаваш до черната пантерка, съобразявайки как да я свалиш. Точно тогава се сещаш за 2 и избрания инвентар...

Мини на **15**

14. Ех, тия блондинки! Добре де, щом така си решил - разблъскваш с лакти навалицата, която сякаш е изникнала изневиделица докато си се чудил коя да избереш и решавайки поне веднъж в живота си да бъдеш пич, хващаш мацето за ръката, бъра-бъра-бъра, извеждаш я навън, бъра-бъра-бъра, водиш я у вас, бъра-бъра-бъра и й казваш .....тук вече идва интересното, какво ще й кажеш?

Ето ти два варианта:

1. - Виж какво, кукло. Искам жена. При това геймърка. Искам да ми станеш гадже. К'во ше каиш? Мини на **16**

2. - Бейби! Сори за бързото начало, но на оня идиот Дименсин му било писнало да пише и затова малко попретупа нещата. Ето каква е работата: бъра-бъра-бъра, поне един път бе, рожбо, моля те... бъра-бъра-бъра, ама чакай ся - за кинти ли ще си говорим... бъра-бъра-бъра, бре, че без пари направо... бъра-бъра-бъра, а за свирка колко взимаш... бъра-бъра-бъра... дадено! Мини на **17**

15. Според легендата, има само един начин да омагьосаш геймърка - трябва само да й напипаш... ъъъммм, слабото място. Легендата също гласи, че досега никой не е успявал да го направи. Но ти имаш всички шансове, благодарение на този тест-игра.

Погледни си сега дневника на ДГ и виж с какво смяташ да омаеш момето. Ако си взел Ферарито и джапанките мини на **18**

Ако си с двуцевката и цветето, няма какво да му мислиш, а отиди бързо на **19**

При положение, че си предпочел чука и Пресветлото ни Списание запъти се към **20**

За ползата от ръководството и вибратора прочети **21**

16. Мдаа, прямотата не винаги се приема така, както на нас ни се иска:

- Слушай какво ще ти кажа сега аз "куклъо". Не знам за каква ме мислиш, но доста си се объркал - може да съм лесна, ама не съм евтина. Не знам за какъв мислиш и себе си - може да си девствен, ама си бая глупав. Я по-добре се върни на **14** и си помисли пак или пък направо минавай на **17**. Гледай го ти него, нещастник!...

Хм, явен неуспех, братле, нали го знаеш оня виц дето една блондинка си купила ренде Вьорнер, ама после го върнала щото било на дупки. Такива са те - блондитата. Не унивай, ще ти дам още един шанс. Мини на **15.**

17. Мдаа, понякога прямотата помага. Момичето явно няма намерение да се опъва много, много, но по въпроса за тарифата консенсуса се оказва трудно достижим. Тъкмо се съгласиш всеки ден да й купуваш дъвки, тя взима, че си поисква и Кока-Кола. Кандисаш и на това и се оказва, че мацето има нужда от гримове два пъти месечно. Пресмяташ бързо на ум и скланяш глава, а тя вече си мисли, че не е лошо и да й плащаш и нощните...

Хм, абе я най-добре се върни на **15.**

18. Да си богат и естествен. Какво по-омагьосващо за мацките от това. Ферарито е класа, джапанките непринуденост - освен това добре ти се проветряват пръстите на краката, опасност от вмирисване няма. Копеле/майна/даге... пич, няма никакво значение дали ще си хванеш геймърка за гадже. Всички останали ще са твои. Я направо отпрашвай към морето или пък отиди в онази дискотека от **9** и паркирай Ферарито до мижавото БМВ...

19. Номерът е следният, приятелю: оставяш цветето някъде около мадамата и се скатаваш. Чакаш да го забележи и да се наведе да го вдигне. Точно в този момент й опираш пушкалото между очите. Така пред погледа й се оказва точно каквото трябва. Остава гаджето да си заработи цветенцето! Хе-хе, кой казва, че грубата сила не помагала, а? Предполага се, че ще й хареса - ако се случи оттук насетне тя е твоя.

20. Дойдохме си на думата, ша знайш. По принцип и само списанието може да се окажа достатъчно. Девойчето веднага ще осъзнае най-малко две неща - че си интелигентен и че си класен геймър. Ако обаче това не помогне преминаваш на аварийния план. Увиваш списанието около чука, така че да не се вижда, издебваш удобен момент и нежно замахваш със списанието-ударник. После остава само да завлачиш тялото на уединено място, където ще си поговориш със щастливката по-обстойно за бъдещето й като твоя приятелка.

21. За какво ти е вибратора ли? Ами прочети в ръководството бе. Там всичко си пише. Успех!

Мини на **22.**

22. Мислиш си, че по-глупав тест не си чел? Всъщност без сам да разбереш ти наистина се тества. Ето ти го отговорът ми: ако си прочел всичко това поради друга някаква причина, освен да се позабавляваш, то спокойно мога да кажа, че шансът ти да си хванеш каквото и да е гадже е като вероятността ескимос да играе в NBA. Цялото това писание е практически ненужно, просто защото, ако решиш да си сваляш момиче, било то геймърка или не, е необходимо единствено да си себе си.

И късмет, разбира се. Но най-вече философия, а моята почти се вмества в няколкото култови реплики на Ал Пачино в "Усещане за жена":

"Жени... Какво да ти кажа. Кой ги е създал? Господ ще да е бил гений. Косата им... Казват, че в нея е всичко. Случвало ли ти се е да заровиш лицето си във водопад от къдрици и да искаш да заспиш завинаги?Или устните... Когато те докосват е като първа глътка вино, след като си прекосил пустинята. Циците! Големи, малки... Със зърна втренчени в теб като перископи. И крака... Не ми пука дали са като гръцки колони или втора ръка щеки. Между тях... е билетът за Рая. Има само две срички на тоя свят, които имат значение - пут" и "ка". Слушаш ли ме, синко? Това са безценни съвети. Най-много от всичко обичам жените.

Далеч, далеч на второ място... е Ферарито."

автор: Dimensin
илюстрации: mEd_IEb

Вече имаме хора, успели да решат загадката от предишния брой. Ето и правилната логика в нея (ще си позволя да цитирам един правилен отговор):
Ситуация 1: Знаеме със сигурност че минимум един монах е със сини очи. Вземаме един монах (да речем Монах А), той обикаля острова и вижда че никой не е със сини (а да речем с кафяви) очи. Тогава той със сигурност знае че е със сини очи и че е единствения. Тогава той се самоубива на първия ден.

Ситуация 2: Монах А обикаля острова и вижда че Монах Б е със сини очи. Естествено Монах А не изключва възможността и той да е със сини очи. Значи имаме два варианта: Монах А да е със сини или с кафяви очи. Ако е с кафяви то следователно Монах Б трябва да се самоубие на същия ден (виж Ситуация 1). Но Монах А може да е със сини очи. За това той изчаква действията на Монах Б. Ако Б не се самоубие на първия ден следователно не е сигурен че той е със сини очи. А щом не е сигурен значи има и друг синеок монах. Но щом другите на острова са с кафяви очи остава Монах А също да е със сини очи. Естествено вече е втория ден. Следователно той се самоубива на втория ден защото вече е сигурен. Абсолютно същото се случва и с Монах Б, който пък е наблюдавал дали Монах А ще се самоубие през първия ден. И като и двамата не са се самоубили на първия ден то и двамата разбират че са със сини очи и се самоубиват на втория ден. Значи ако синеоките монаси са двама те се самоубиват на втория ден

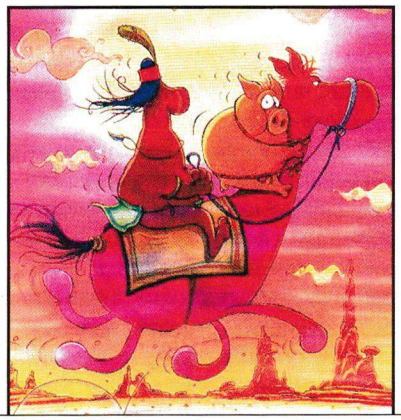
Ситуация 3: Монах А обикаля острова и вижда че Монах Б и Монах В са със сини очи. Има два варианта. Само те да са със сини очи (тогава те ще се самоубият на втория ден както е описано в Ситуация 2) или и Монах А също да е със сини очи. През първия ден естествено никой не се самоубива. Но когато и през втория никой не се самоубие, тогава Монах А разбира че има трети монах със сини очи и този монах е той самия(защото всички други на острова са с кафяви очи) Следователно той се самоубива на третия ден. Същото се случва и с Монах Б който е наблюдавал Монах А и Монах В през двата дни и когато те не са се самоубили е разбрал че той е със сини очи и също се е самоубил през третия ден. Същото се случва и с Монах В който е наблюдавал Монах А и Монах Б и също се е самоубил на третия ден. Следователно ако синеоките монаси са трима те ще се самоубият на третия ден.

Ситуация 4,5,6,7,8,9.....безкрай: Аналогично ако синеоките монаси са четирима те ще се самоубият на четвъртия ден, защото когато един от тях види че другите трима не се самоубият на третия ден, то на четвъртия ден той ще е разбрал че той също е синеок и ще се самоубие на четвъртия ден. Абсолютно същото става и с пет монаха, които ще се самоубият на петия ден. Абсолютно същото става и с девет монаха, които ще се самоубият на деветия ден.

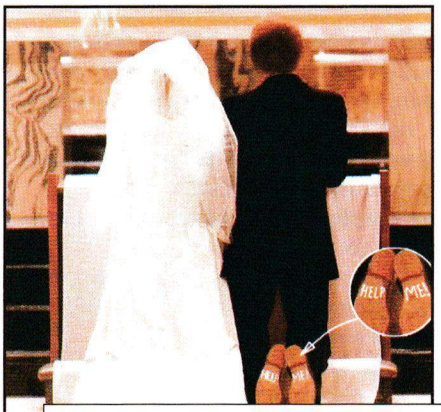
Наградата печели Илиян Попов от гр.София. А тя е двугодишен абонамент за списание Gamers' Workshop. Готови ли сте за следващата загадка? Трябва да ви предупредя, че никак не е лесна!

Един богат търговец много обичал да решава всякакви загадки и главобъсканици. Преди да сключи сделка, винаги предлагал на на купувача, да се опита да реши една загадка и да вземе стоката безплатно, ако не успее - да я плати двойно. Повечето хора решавали да рискуват, но никой не успявал да реши загадката на търговеца. Ето каква била тя:
Имаме няколко числа - 2, 12, 1112, 3112, 132112. Ако познаете каква е логическата - наблягаме върху "логическата" - връзка между числата (всяко е свързано с това преди него), ще можете да напишете следващото число в поредицата. Успех!

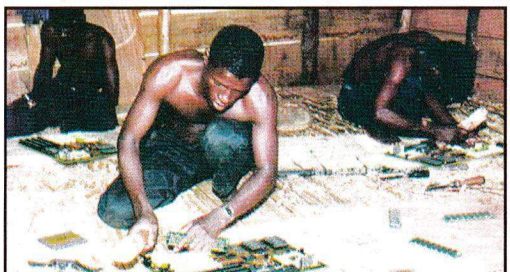
Наградата, както обикновено е едногодишен абонамент за списанието, а крайният срок за подаване на вашите надяваме се верни отговори е 10.07.2002г.



Кой казвате е изобретил Airbag-а?



За жените, мъжете и някои уловки в живота...



За тези от вас които не знаят от къде идват компютърните компоненти, които по-късно попадат в компютрите ви - ние разкрихме тази мистерия...

БИСЕРИ

Бисери на кандидат студенти

Апостолите хвърлят плодотворното си семе сред народа.

Такъв патриот е Вапцаров, че да му се отдадеш тялом и духом.

По време на войната мъжете и говедата у нас бяха мобилизирани във войската, а жените, останали на село без мъжка ръка, се справяли коя как може.

Българските партизани се сдружили с партизанките и тръгват в гората. На 7 Септември в Балкана излизат хиляди партизани.

Между хайдутите-воеводи се срещат и жени, които са овладявали по стотина яки мъже - Сирма, Боянка и др., но това не е най-правилния път за премахване на чуждото иго.

Като истински поет-работник във всяко свое стихотворение Вапцаров споменава думите болт, машина, масло.

Докато при Смирненски борбата кипи, при Вапцаров тя клокочи.

Още през 1762г. Паисий Хилендарски изрази голямата любов на българския народ към Русия и Съветския съюз с написването на история Славянобългарская.

Баба Тонка била майка на повече от хъшовете.

От руските братя са се учили много наши поети на творчеството. Те са изсмуквали от Добролюбов, Херцен, Чернишевски сладки сокове. Разгадавали са криволиците на техния правилен път.

Докато спартанците ходели на война, жените им раждали деца. За тази цел те били тренирани от най-ранна възраст.

Прабългарите нападали тутакси, а бягали изневиделица.

Този държавник отива да инквизира житцето на бедния народ.

Бай Ганьо е сексуален маниак - първо намига на жените, след това ги води в банята, за да им покаже какво има, а после ги пощипва.

В потурите на Бай Ганьо се крие най-голямото му богатство.

Вапцаров облича и съблича живота така, че да го видим без грим.

Големият град е направил Павел ненормален, благодарение на това умряла жена му.

Самодиви в бяла премяна искат да помогнат в облекчаване на мъките му, като една му ближе лютата рана, а друга го в уста целуне бърже.

Под ръководството на Партията се откриват модерни форми на разплод.

Дядо Матейко след смъртта на своята бабичка, заживява с кротката си магаричка.

По-ефективно е транспортирането на месото на бутове, отколкото живи говеда.

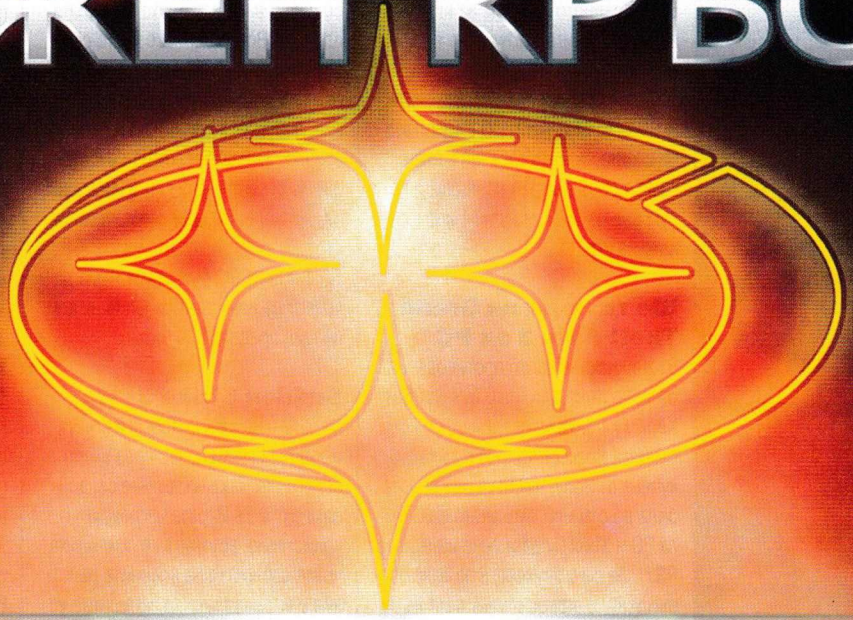
Възприела неговите идеали, любимата нервира боеца и той я остави на заден план.

POSITION

УЛИЦА "РАЙКО АЛЕКСИЕВ" №13

ЗАД КИНО ИЗТОК

CLUB ЮЖЕН КРЪСТ



- ИНТЕРНЕТ НАЕТА ЛИНИЯ САТЕЛИТНА ВРЪЗКА
- 75 МОЩНИ КОМПЮТЪРА
  ATHLON XP 1700+, 256DDR, GEFORCE2 TI 64DDR
- 9 ЗАЛИ/ ПУШАЧИ, НЕПУШАЧИ
- КЛИМАТИК ВЪВ ВСЯКА ЗАЛА
- 3D ШУТЪРИ, СТРАТЕГИИ, СПОРТ, RPG, ADVENTURES, RACING И ДРУГИ
- HEADOFF СОБСТВЕНИ COUNTERSTRIKE СЪРВЪРИ
- 1 ЧАС/ 1 ЛЕВ, ИГРИ И ИНТЕРНЕТ
- ТЕЛ. 713 761

TARGET ИЗИГРАЙ РЕАЛНОСТТА

WWW.ClubSouthernCross.com

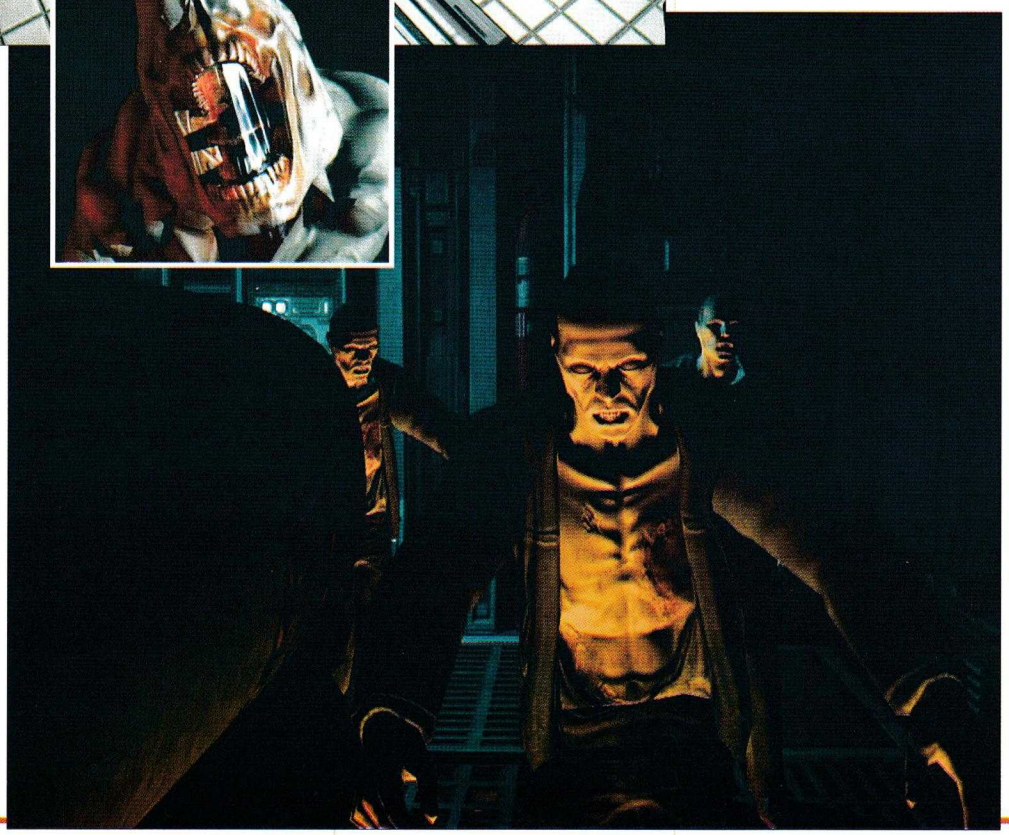
Doom III

- Производител: **id software**
- Разпространител: **id software**
- Дата на излизане: **2003**
- Жанр: **Екшън**
- Очаквания: **Чудовищни**
- Автор: **Snake**

Пътят към Ада е застлан с добри намерения. И гилзи…

Знаеш за какво става дума. Да седна да ти обяснявам какво точно представлява Doom и защо третата му серия се класира някъде в топ три класацията на най-забележителните игри, представени на тазгодишното E3 би се наложило единствено, ако смяташ, че геймър всъщност означава мъркащ хомосексуалист и заглавието на списанието те е подвело. Ама дори и в този случай не се разстройвай, защото из околните страници можеш да намериш кадри с някои доста представителни, пък били и дигитални, мъжаги, така че дерзай.

За всички останали - искам да притворите леко очи и да си представите един монитор, тихо примигващ в мрака. Компютърен монитор, който бавно се приближава към вас, докато обхване цялото ви зрително поле и ви погълне в себе си. Тогава мониторът просветва и на него се появява безумно изчистеният и стилен интериор на някаква, очевидно свръхсекретна, лаборатория. Камерата се втурва покрай двама военни, охраняващи една от вратите и проследява тичащ надолу по коридора човек в бяла престилка. На лицето му е изписан невъобразим ужас. Достига до интеркома, сграбчва слушалката и започва да крещи несвързни изречения за нещо… нещо ужасно, което… Плътта на битието се разкъсва и през отвора нахлува зловеща червена светлина. В пурпурната мъгла, струяща през раната в реалността се виждат силуетите на летящи човешки черепи. Миг по-късно военните, които сме видяли преди малко вече се гърчат в агония, докато кожата им се бели, а месото им започва да капе, оголвайки кървавите кости.



Смяна на гледната точка. Отеква глас. Глас, който казва, че само един човек може да спре ужаса. Един самотен пехотинец пристъпва внимателно в полуразрушената лаборатория. Примигващото аварийно осветление очертава зловещите силуети на руините, черни сенки пълзят наоколо, следвайки движението на светлините.

Появяват се три човешки силуета, изглеждащи странно изкривени в сумрака на коридора. Чува се тихо ръмжене. Отекват изстрели.

Започна се.

Doom, приятелю. Аз лично настръхвам само докато ги пиша тези редове без да съм видял нищичко от гореописаното филмче, представено на експото. Новата серия на най-изумителният шуутър от зората на жанра, понесъл в себе си такъв невероятен атмосферен заряд, че близо десетилетие по-късно повечето му колеги от жанра

могат да го хванат за голямата пушка.

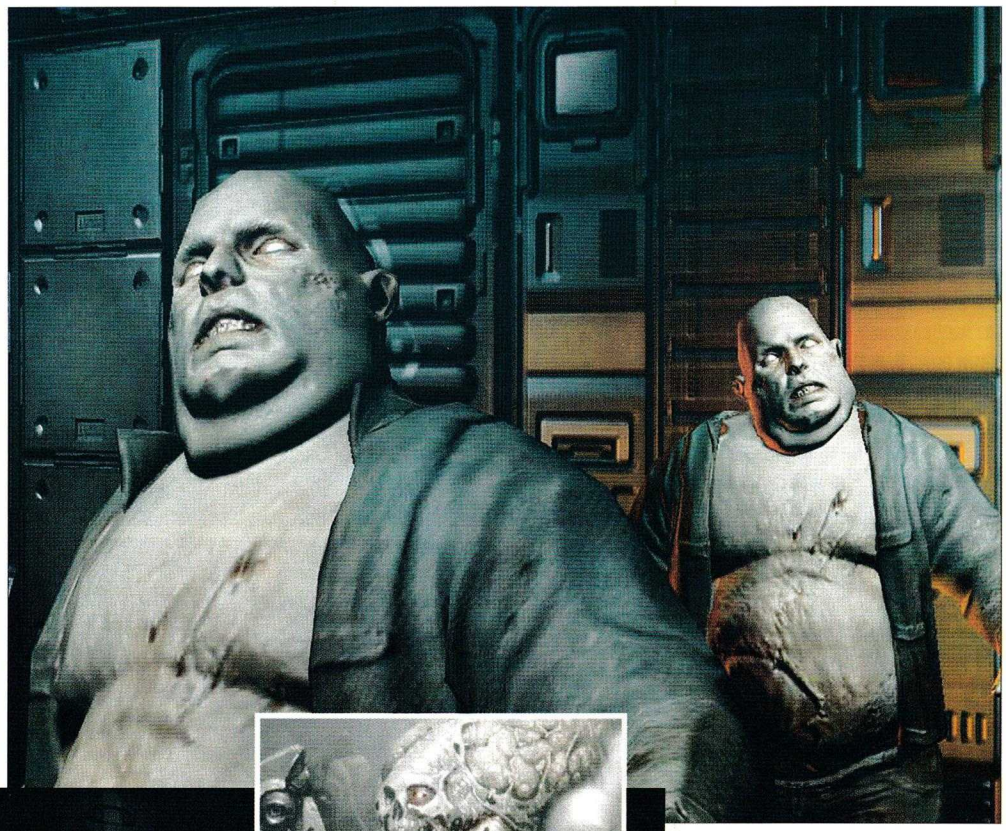
Както най-вероятно знаеш играта е в процес на разработка от вече две години и по думите на Уайл Хоулънсхед от id "определено ще излезе в рамките на 2003 година, 'щото иначе Джон (Кармак) ще ни уволни всичките". Цялата работа по еднжина е приключила и в момента се работи основно по самата игра.

Също така знаеш, че Doom III ще се опита елегантно да се намести в трона на най-невероятно изглеждащия шуутър на всички времена, следвайки традициите на първата си серия, която навремето буквално изстреля нагоре принципите за визуално съвършенство. За въпросната графика ще кажа единствено, че очевидци твърдят, че моделите в играта изглеждат поне толкова добре, колкото героите от филма Final Fantasy: The Spirits Within. Точка.

Doom III ще бъде по-скоро преразказ на оригиналната игра, отколкото реално продължение. Това завръщане към началото на сагата обяснява и началния момент с отварянето на портата към ада и нахлуването на демоните в нашия свят. Въпреки това някои от елементите на оригиналната история са променени - действието се развива изцяло на Марс и не се споменават експериментите за телепортиране между Деймос и Фобос. За радост на феновете голяма част от оригиналните чудовища и оръжия също са намерили място и в новата игра. Предполагам няма нужда да ти казвам, че можеш да се насереш само при вида на новичкия pink deamon.

Освен това при демонстрацията от експото най-сетне беше прикключено със спекулациите, че в играта няма да има опция за скок, като реверанс към оригинала. Ще си има, не бери грижа.

В стила на Half Life, сочен от западните колеги като основен вдъхновител на настоящото заглавие, ще можеш да се разходиш из света на Doom III, да си поговориш с учените и да присъстваш на началото на цялата мизерия. Освен това играта ще бъде значително по-бавна от оригиналния Doom и екшънът ще отстъпи място на атмосферата на ужас. Ордите от чудовища са заменени от малко, но изключително зловещи на вид и захранвани от невиждан интелект ("Те ще правят точно това, което ние искаме!" вмята водещият дизайнер Тим Уилитс) изчадия. Основната идея на производителите е играчите да изпитват непрестанен страх за живота си, наместо да обикалят гордо из нивата, търсейки си още мишени, по които да изпробват точната си стрелба.



Предвиденият мултиплейър е характеризиран като "простичък, но забавен", защото Doom III ще се фокусира основно върху самостоятелната игра.

Въпреки, че играта няма да включва кормения и разчленявания в Soldier Of Fortune-стил, тя ще бъде толкова кървава и ужасяваща, че още от сега е ясно, че ще бъде забранена за лица под осемнадесет години.

Какво питаш?

Ами демонстрациите са били правени на система с 2,2 гигахерцов процесор и ATI видео карта. Мен ако питаш, започвай да събираш пари за ъпгрейд. Мисля, че ще си струва.

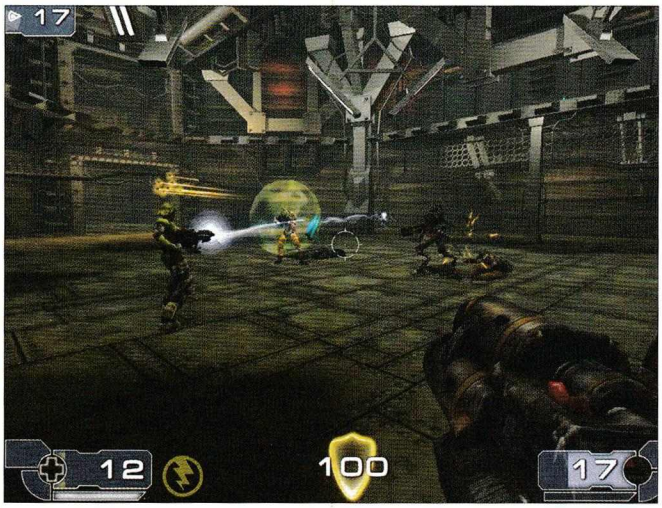
Unreal Tournament 2003

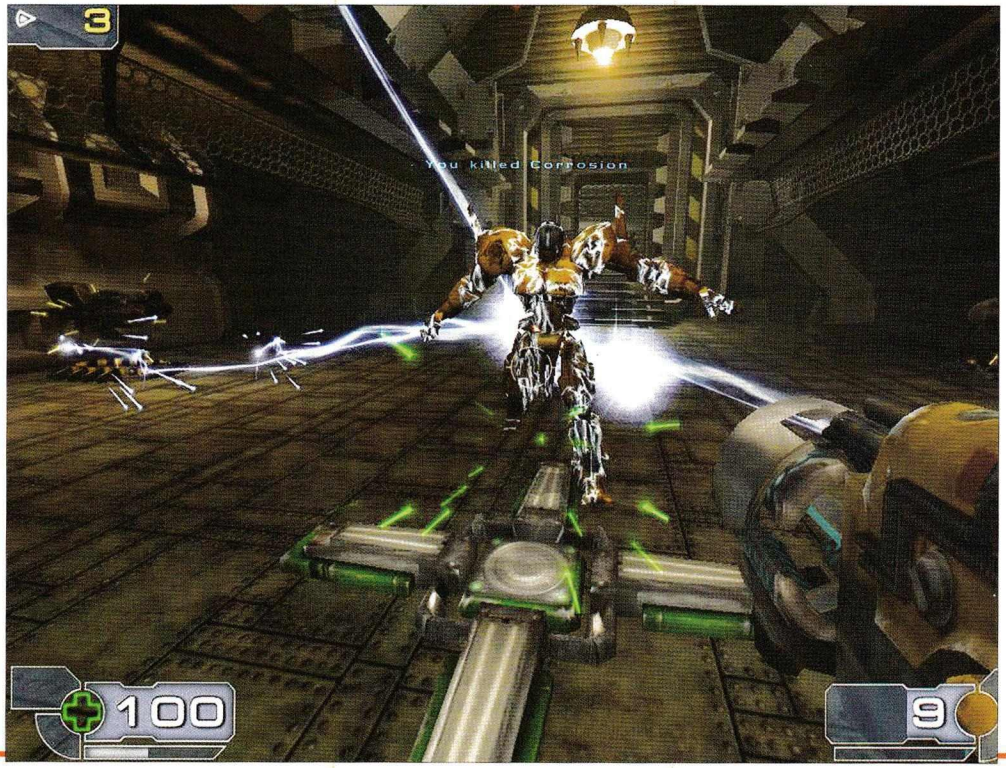
- Производител: Digital Extremes
- Разпространител: Infogrames
- Дата на излизане: Лято 2002
- Жанр: Екшън от първо лице
- Очаквания: Огромни
- Автор: Alex III

Новият Unreal Tournament е почти готов. Ако всичко върви нормално, ще можем да го видим до месец. Какво да очакваме?

Цял куп промени - и в геймплея, и в изгледа на играта. Както може да се види и от снимките, в графично отношение има значително подобрение. UT 2003 използва енджина на Unreal 2, който позволява изобразяването на огромни открити пространства, много по-детайлни модели, впечатляващи ефекти - въобще, ще видим графична платформа от ново поколение в действие. Ще можем да избираме до 50 различни модела на герой, от 6 различни раси.

Обаче нещата, които ще изменят геймплея, са скрити другаде. На първо място идват оръжията - много по-изчистени откъм начин на действие, и доста по-трудни за използване, те ще изискват майсторство за постигане на максимален ефект. Драстично ще бъдат намалени масовите поражения - примерно flak cannon-ът няма да разпръсва толкова много парчета, а тези, които все пак изстрелва, ще отскачат от стените видимо по-малко. Ракетометът ще може да зарежда наймного по три ракети, вместо по шест, както досега. Снайперът ще бъде заменен от лъчева пушка с мигновено действие, чийто лъч ще бъде лесно забележим от разстояние, за да не може снайперистите да остават дълго скрити. Ще присъства и т.нар. tag rifle - прибор за набелязване на цел за поразяване от сателит, който лети високо над бойното поле.





Новост ще са и специалните движения - двойни скокове, възможност за отблъскване от стените по време на скок, както и други, неизвестни за момента акробатични изпълнения. Специфичното е, че повечето от тях ще изискват да сте натрупали определено количество адреналин, за да можете да ги изпълнявате. Той се набавя от power-up-и, пръснати из нивото, от елиминирането на противници, но най-вече от зрелищни убийства - попадения в главата, серии убийства, и т.н.

Физиката в играта също ще отговаря на голямата класа, емблематична за марката Unreal. Особено внимание е обърнато визуализирането на движението на играчите - както по време на игра, както и след смъртта.

Режимите на игра също са ревизирани. Обявените по-рано превозни средства са отпаднали. Променен е и domination. Вече в нивата, предназначени за този тип игра, ще има по две точки, а за да отбележи точка, отборът трябва да задържи и двете за десет секунди. Има и нововъведения - примерно т.нар. bombing run. При него всеки отбор бележи точки, като прекарва топка, която се появява в центъра на нивото, през обръчи, пръснати из картата.

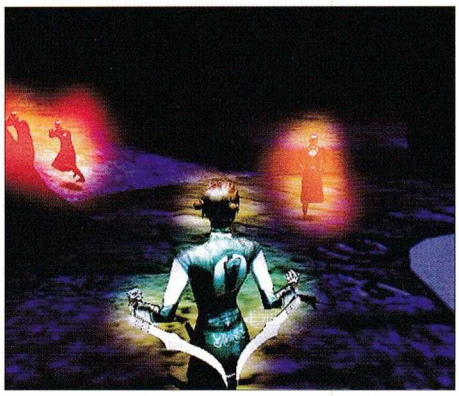
От Digital Extremes ни обещават много по-забавна самостоятелна игра. Ще бъде наблегнато много повече върху състезателния елемент. Ще можем да менажираме целия екип, с който да участваме в отборните игри - ще включваме и изключваме членове от него, и ще им задаваме роли.

По всичко личи, че новият Unreal Tournament ще предлага също толкова забавен, и едновременно с това дълбок геймплей, колкото и предшественика си. Съвсем скоро ще можем да му се насладим.

BloodRayne

- Производител: **Terminal Reality**
- Разпространител: **Majesco Inc.**
- Дата на излизане: **Края на 2002**
- Жанр: **Екшън от трето лице**
- Очаквания: **Големи**
- Автор: **Alex III**

В края на годината ще се появи новото заглавие на Terminal Reality - създателите на впечатляващата Nocturne. Едва ли следва да ни учудва фактът, че събитията в него отново се въртят около свръхестественото. Ще се сблъскаме с екшън от трето лице, в който ще влезем в кожата на красивата полу-вампирка BloodyRayn и ще се потопим в кървавия й свят, в който основното блюдо включва най-вече орди от нацисти, зомбита, вампири, гигантски богомолки и прочие зловредна измет. Откъде са се взели нацистите? Много просто - действието се развива през 30-те години, а историята ще ни запознае с борбата на героинята ни със злия немец Wulf. Каква е задявката между двамата ще ви кажем друг път, по-важното е, че сексапилната мадама ще посети места из целия свят, а покрай нея ще ги посетите и вие - блата в Луизиана, германски хангар за подводници, аржентински храм и какво ли още не... Където и да се намира обаче, BloodRayne ще се ползва от предимствата на вам-



пирската си половина. Нечовешката сила, способността за невероятни акробатични изпълнения и възможността да пие кръв от жертвите си, докато ги използва за жив щит, както и пронизващо стените зрение - са само част от триковете, които ще владее. "Забавянето" на времето, а ла Max Payne, също ще присъства в играта.

Както много техни колеги и авторите на BloodRayn се тупат в гърдите, гордо сипейки обещания за качеството на Изкуствения Интелект на противниците. Надеждата, че ще ги спазят ще ни съпътства най-малкото до излизането на демо, а ако ги и спазят от това ще спечелят не само те, но и ние. Същите гръмки суперлативи се изливат и за физическия модел. За него се говори, че ще елиминира всички досадни проблеми с клипинга - няма да има вече тела, наполовина потънали в стената, или прерязани наполовина от някоя врата. BloodRayne ще излезе едновременно за PC, Xbox, PS2 и GameCube.

SWAT: Urban Justice

- Производител: **Sierra**
- Разпространител: **Sierra**
- Дата на излизане: **Септември 2002**
- Жанр: **Екшън от първо лице**
- Очаквания: **Големи**
- Автор: **Alex III**

След SWAT: Close Quarters Combat, Sierra готвят нова част на своя реалистичен тактически шутър. Действието отново се развива в Лос Анжелис, само че през 2006 година, навръх 225 годишнината на града. Три местни банди са на път да помрачат тържествата по случай (не особено) кръглата годишнина. Вашата работа е да се справите с тях преди да са направили твърде много бели.

За разлика от прежната серия, в Urban Justice няма да сте част от полицейска сила. Какво ще рече това? По-малко правила за спазване, по-голям арсенал, възможност за ръкопашен бой и - не на последно място - жени в екипа.

На разположение ще са оръжия като AK-47, AK-74U, AN94, Gemtech Quantum .22, HK 69A1 40mm гранатомет, H&K G3, H&K G36C, M4A2, M4RIS, MP5, MP5K, MP5PDW, MP5SD, P90, Serbu Super Shorty 12 gauge, Steyr Aug, Super 90, UMP45. Не знам вас, но мен - като що-годе запознат - списъкът ме впечатлява. Още повече като се вземе предвид фактът, че всяко от оръжията ще може да бъде допълнително модифицирано с нови ръкохватки, приклади, оптика, заглушители. Отделно ще ви се предостави опция да определяте темпа на стрелба на всяко от тях, както и да взимате в мисия 2 различни пистолета (всеки модифициран според предпочитанията ви). Този път обаче ще трябва да се съобразявате с физическите възможности на членовете на екипа си. Всяка част от инвентара - оръжие, бронежилетка, дори белезници - ще се отразява на скоростта им на придвижване и ще ги приближава към границата им на товароносимост.

Друга новост ще бъде опцията за бързо започване на мисия, без да се налага да планирате детайлно всяко действие на хората си. Вместо това ще можете да им давате общи команди по радиото, които да определят стратегията им на поведение. Това, по мое мнение, предполага доста добър Изкуствен интелект, но за него все още нищо не се казва.

До 24 души се предвижда да могат да се включат в режимите, предлагани от играта, а именно: Team Co-Op, Versus Co-Op, Deathmatch, Trophy, Hunted, Team Deathmatch и Airsoft. В допълнение към 16-те линейни мисии, разработчиците ще включат редактор за нива.

Очаква се новият SWAT да излезе през месец септември.

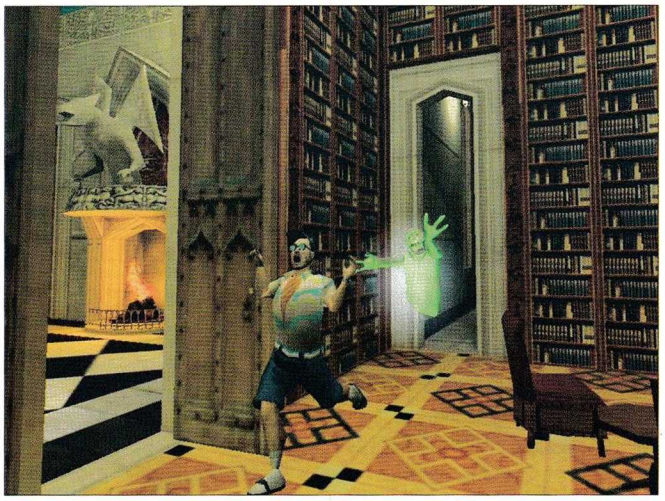
Ghost Master

- Производител: **Codemasters**
- Разпространител: **Empire Interactive**
- Дата на излизане: **Края на 2002**
- Жанр: **Екшън от трето лице**
- Очаквания: **---**
- Автор: **Alex III**

Искало ли ви се е някога да можете да летите? Да минавате през стени? Да светите в тъмното? От вас да капе ектоплазма, и всички да се разбягват с панически писъци щом ви видят? Ако отговорът на кой да е от въпросите е "да", новото творение на Empire Interactive е вашата игра.

Ghost Master представлява смесица между god game, RPG, стратегия, адвенчър и филм на ужасите. Поради липса на по-подходящ раздел я разпределихме в секцията с екшъните. В тази игра ще се изживеете в ролята на шеф на групировка (банда? глутница? ято? сонм?) от призраци и духове. Целта ще бъде да разширявате влиянието си над нови места и да присъединявате нови членове към общността си от свръхестествени феномени. Всичко на всичко ще можете да играете с над 50 вида призраци, всеки с уникални умения и характеристики. От Empire Interactive се хвалят, че паранормалните ефекти, които ще можете да причинявате с помощта на питомците си, са общо 150, като всички са ни познати от филмите.

По време на игра ще ви се налага да плашите местното население. Всеки успешно уплашен човек ще ви носи точки "плазма", които след мисията ще можете да разпределяте между духовете си, за да ги развивате и подобрявате в избрани от вас отношения. Играта ще бъде триизмерна, ще имате пълен контрол над камерата и ще можете да разглеждате коя да е част на (вече) обитаваната от духове къща, гора, кораб, лудница, или друг измислен от дизайнерите декор за свръхестествените ви набези. За да се справяте добре с всяването на страх, ще трябва да можете да съдите за емоционалните реакции на хората. Например, ще имате индикация за пулса и мозъчните им вълни, а ако това се окаже недостатъчно, ще разполагате с възможността да погледнете през очите им, за да определите какво точно привлича вниманието им в момента (или просто да наблюдавате появяването на някое от чудовищата си в полезрението на бедните хорица).



Не знам за вас, но тук, в GW, ще очакваме с нетърпение излизането на Ghost Master по-късно тази година.

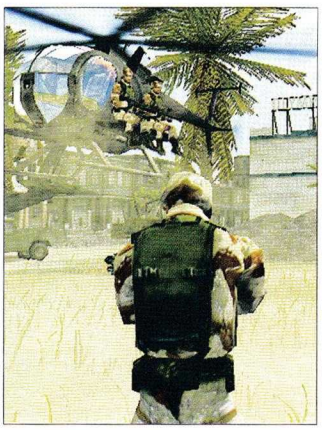
Delta Force Black Hawk Down

- Производител: **NovaLogic**
- Разпространител: **NovaLogic**
- Дата на излизане: **Края на 2002**
- Жанр: **Екшън от първо лице**
- Очаквания: **Големи**
- Автор: **Alex III**

Във времето след излизането на Delta Force Land Warrior и Comanche 4, Novalogic не са стояли със скръстени ръце. На изложението тази година се демонстрира продължението на Delta Force, действието в която ще се развива в Сомалия. Макар и кръстена като холивудския екшън, играта няма да повтаря буквално нито събитията от филма, нито тези от едноименната книга. Повечето мисии ще се въртят около операциите, предхождащи тези във филма.

DFBHD се разработва върху графичната платформа на Comanche 4, предоставяща прекрасни възможности за реалистичното изобразяване на ландшафт и сгради. Спецификата на региона, където ще можете да влезете в ролята на американски командос, няма да се ограничава само с природните гледки. Изкуственият интелект на враговете ще бъде специално модифициран, за да може да представя по-реално тактиката на сомалийските племенни милиции (което според разработчиците от Novalogic се изразява в неточна стрелба, склонност да се излагат безразсъдно на вражеския огън, и въобще "аборигенско" поведение).

Може би като реверанс към наследството от Comanche, хеликоптерите ще играят съществена роля в кампанията на BHD - както с транспортните си функции, така и като фактор на бойното поле. Носят се слухове, че при игра в мрежа някои от малките вертолети ще могат да се управляват от хора.



PC версията се планира да излезе в края на годината. Няколко месеца по-късно на DFBHD ще могат да се насладят и притежателите на Xbox и PS2.

AvP2: Primal Hunt

- Производител: **Third Law Interactive**
- Разпространител: **Sierra**
- Дата на излизане: **Юли 2002**
- Жанр: **Екшън от първо лице**
- Очаквания: **Големи**
- Автор: **Alex III**

Въпреки, че Primal Hunt не е самостоятелен продукт, а експанжън, и има обща дължина наполовина на оригиналната игра (9 мисии вместо 21), той има какво ново да предложи на любителите на пришълци и извънземни хищници.

Историята не следва, а предхожда тази от AvP2. Ще започнете играта в ролята на човек, ще я продължите като хищник, и ще я завършите като пришълец. Обаче! Геймплеят с всеки от тримата ще се различава от този, който познаваме от по-рано.

Вместо морски пехотинец, човекът ще бъде наемник, поел задачата да се сдобие с жив екземпляр на пришълец. За целта той ще се ползва с някои нови хитринки. На първо място това ще бъде детекторът за движение. За разлика от досега познатия ни, неговият обхват ще е намален от 30 на 15 метра, но пък ще дава индикация за област, заемаща пълен кръг около притежателя си, вместо да показва опасностите само в предната полусфера. Освен това наемникът ще разполага с защитни кули, които да поставя на избрани от него места. Това би трябвало доста да промени стила на игра спрямо предишните части.

Хищникът ще има на разположение ново скорострелно енергийно оръжие, подходящо за поразяване на бързите и повратливи пришълци. Този път нивата ще го срещнат и с опасните представители на местната фауна - прилични на огромни носорози и бизони, само че доста по-пъргави. Други от инопланетните животни пък ще могат да се прикриват, като се сливат с околната среда.

Кампанията ще завърши с най-интересния персонаж - пришълецът. Началото ще бъде познато - ще трябва да се промъкваме във вид на паякоподобния face hugger. Когато обаче дойде време да снесем зародиша си в жив гостоприемник, ще ни чака изненада - метаморфозата във възрастен пришълец няма да се извърши в гръдния кош на някой нещастен човек, а на хищник! Резултатът ще бъде хибрид между alien и predator - пъргав като първия и здрав като втория. Как да не го засърбят ръцете на човек, ми кажете?

Експанжънът на AvP2 е почти готов - очаква се да излезе през месец август.

Max Payne 2

- Производител: **Ramedy/Rockstar**
- Разпространител: **Take 2**
- Дата на излизане: **2003**
- Жанр: **Екшън от трето лице**
- Очаквания: **Огромни**
- Автор: **Snake**

За мое огромно удивление основният акцент при презентацията на един от най-очакваните търд пърсъни падна основно върху новината, че от Take Two са закупили правата върху всичко свързано с името на Макс Пейн, включително и върху прословутия bullet time ефект от Ramedy и Apogee Software срещу скромната сумичка от десет милиона долара.

Много добрата новина е, че на база на последното в работата по сикуъла са се включили и авторите на шедьовъра Grand Theft Auto 3 - Rockstar Games.

Enter the Matrix

- Производител: **Shiny Entertainment**
- Разпространител: **Infogrammes**
- Дата на излизане: **2003**
- Жанр: **Екшън от трето лице**
- Очаквания: **Големи**
- Автор: **Alex III**

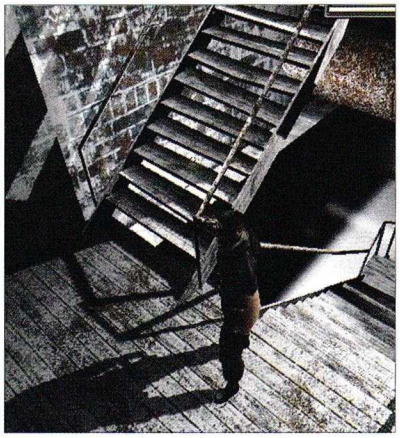
Догодина ще излиза продължението на филма Матрицата - The Matrix Reloaded. А заедно с него по щандовете ще се появи и играта на Shiny Entertainment - Enter the Matrix. Въпреки, че първоначално беше обявена като ексклузивно Xbox заглавие, тя ще излезе едновременно и за PC, PS2 и GameCube. Засега за самата игра не се знае много, освен, че ще включва персонажи, места и оръжия, познати ни от предишния филм, както и от продължението му. Създателите на играта твърдят, че тя се прави в тясно сътрудничество с авторите на филма. Шефът на Infogrammes (които придобиха Shiny срещу 47 милиона долара) казва, че Enter the Matrix ще промени жанра на екшън игрите по начина, по който Матрицата промени света на киното. Дали ще успеят да спазят обещанието си? Ще разберем догодина.

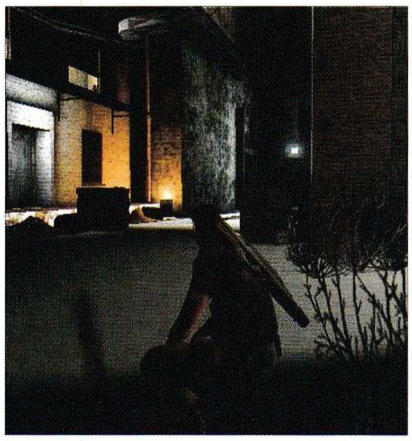
Splinter Cell

- Производител: Ubi Soft
- Разпространител: Ubi Soft
- Дата на излизане: 2003
- Жанр: Екшън от първо лице
- Очаквания: Големи
- Автор: Alex III

Как ви звучи игра - хибрид между Rainbow Six и Tomb Raider? Малко е странно, а? Обаче на тазгодишното E3 UbiSoft показаха нагледно, че подобна идея може да се реализира по такъв начин, че резултатът да изглежда най-малкото обещаващ. Splinter Cell ще набляга на умението ви да оставате извън полезрението на враговете си - даже когато ги убивате. В ролята на командос, ще трябва да си пробивате път през неприятелските редици сред обкръжение, което впечатлява с реалистичността си. Предвид акцента върху потайността, авторите на играта са обърнали специално внимание на осветяването и начина, по който нещата изглеждат на монитора ви. Динамични светлини, проектирани върху терена и моделите на персонажите сенки, както и съвсем реалистично пресъздадени наблюдателни прибори - зеленикаво нощно виждане, инфрачервен визьор, камери, които могат да се хвърлят зад ъглите или да се провират под вратите - всичко това допринася за атмосферата на промъкване и за потапянето в играта.

Splinter Call ще излезе първо за Xbox, и чак след това за PC. Ще я очакваме някъде догодина.





Elite Force 2

- Производител: Ritual Entertainment
- Разпространител: Activision
- Дата на излизане: 2003
- Жанр: Екшън от първо лице
- Очаквания: Големи
- Автор: Alex III

Забелязвате ли, че заглавието на играта не започва вече със Star Trek? Това е така, защото новият Elite Force е базиран не върху оригиналната вселена с това наименование, а ще ни отведе в разширения свят на Generations. В началото Алекс Мънро (в мъжкия си вариант - във втората част няма да можете да играете от името на жена) ще бъде разквартируван в базата на академията на звездната флота. После обаче ще продължи да изпълнява задълженията си не къде да е, а на борда на Enterprise, под ръководството на самия Жан-Люк Пикар (озвучаван в играта от Патрик Стюарт).

Като водач на своя Hazard Team, ще посещавате вече не само вътрешността на космически кораби, а и повърхността на планети. Ще можете да се разходите из извънземни пустини и блата, и ще срещнете представители на три нови, непознати досега раси - освен тези, които вече сме виждали във филмите и предната част на играта. За увлекателния сценарий и умелото му вплитане във вселената на Star Trek се грижи Даниел Грийнбърг, автор на книги за този свят.

В Elite Force 2 ще имате на разположение 12 различни оръжия, всяко с алтернативен режим на използване. Ще има фазери, енергийни карабини, ромулански Disruptor, както и клингонския ръкопашен bat'leth.Обновеното оборудване ще включва и подобрен tricorder, който ще може да изпълнява функцията на карта. На екрана му ще можете да изучавате схема на обкръжението си с обозначени местоположения за враговете, опасните зони, и структурната цялост. Последното е особено полезно за намиране на тайници, защото слабите места вероятно биха могли да се пробият с подходящо заложен експлозив.

Разработчиците на играта - Ritual - са подготвили отговор на най-сериозното оплакване на феновете на оригиналния Elite Force - краткостта на забавлението с него. Обещават, че творението им ще предлага един път и половина по-дълъг геймплей. Не на последно място, за това допринася повишеният брой срещи с яки босове, битките с който ще заемат по-централно място в играта.

Очаква се Elite Force 2 да излезе на пазара през пролетта на 2003.

XIII

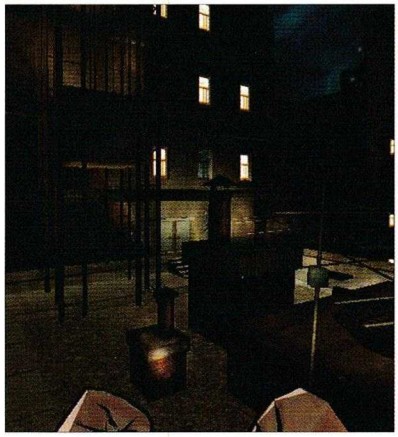
- Производител: **Ubi Soft**
- Разпространител: **Ubi Soft**
- Дата на излизане: **2003**
- Жанр: **Екшън от първо лице**
- Очаквания: **Големи**
- Автор: **Alex III**

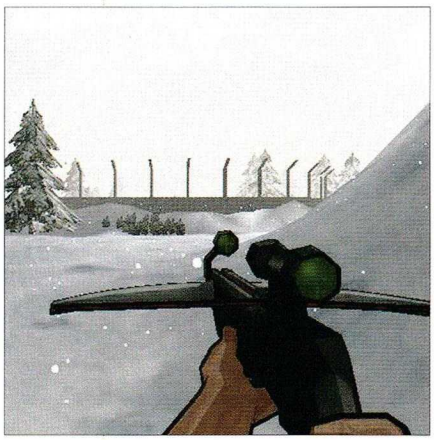
Има много начини, по които може да се подобри изгледът на един 3D екшън от първо лице. Id Software са поели по пътя на реалистичността. UbiSoft пък правят обратното - смятат да пусната на пазара шутър с графика, сякаш взета от анимационен филм. Не вярвате ли? Разгледайте снимките и ще се убедите. Персонажите и обектите в играта ще изглеждат като рисувани на ръка в комиксов стил, а нивата ще бъдат така построени и облепени с текстури, че да им пасват като фон.

Освен нетрадиционна графика, обаче, XIII ще предлага и новости в геймплея. Механиката на играта ще бъде такава, че да поощрява промъкването и потайните действия. В съответствие с визуалния стил, ще имате на разположение обширен джеймсбондовски инвентар - куки за катерене, приспособления за влизане с взлом, заглушители, и въобще всякакви изчанчени джунджурии, които се свързват с общата идея на играта. Но най-силното предимство на XIII (както, изглежда, се нарича главният герой) е шестото му чувство. То ще му позволява да усеща опасностите през прегради, още преди да ги е видял.

Друго нововъведение е възможността да се използват човешките тела като щит и прикритие. Разработчиците обещават изкуственият интелект да се съобразява с това, когато определя поведението на неприятелите ви, и да ги кара да реагират адекватно на ситуацията.

Ще можем да видим играта по щандовете (и на мониторите си) през първата четвърт на 2003 година.



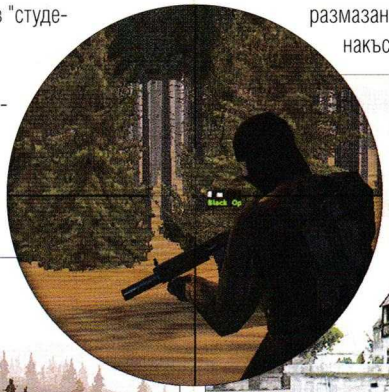


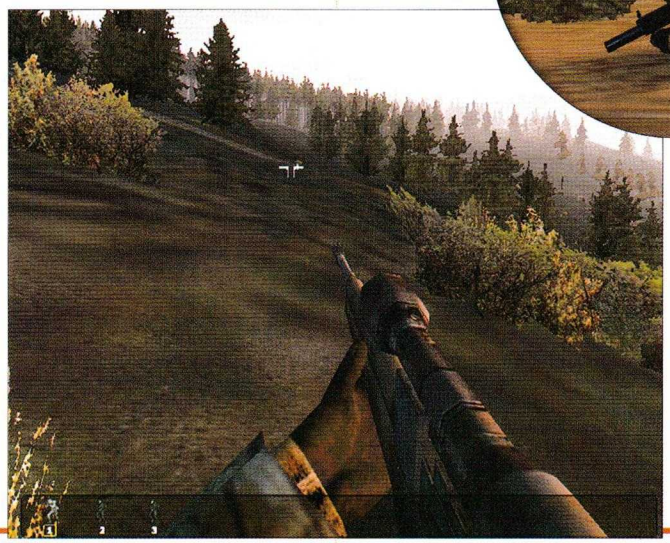
Operation Flashpoint: Resistance

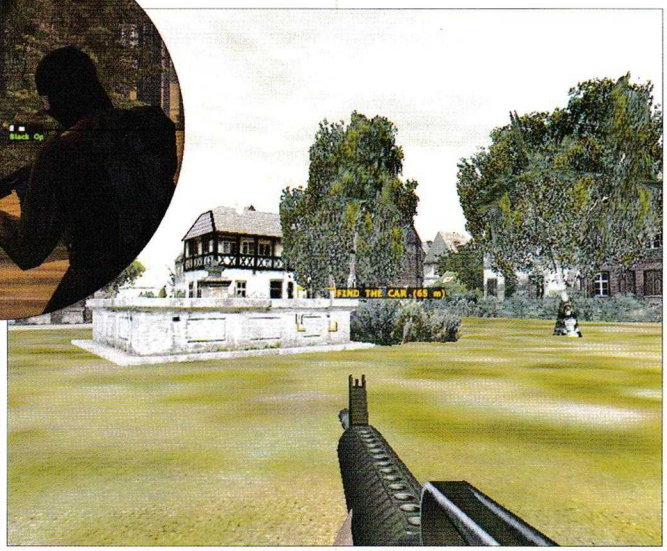
- Производител: **Bohemia Interactive**
- Разпространител: **Codemasters**
- Дата на излизане: **Юли 2002**
- Жанр: **Екшън от първо лице**
- Очаквания: **---**
- Автор: **Alex III**

След големия успех на Operation Flashpoint, не е чудно, че Codemasters бързат с експанжъна за нея. В новата игра обаче няма да става дума за действията на цяло американско подразделение на съветска територия. Вместо да управлявате действията на много персонажи, ще поемете ролята на единединствен герой. Нещо като пасивен бунтовник, той живее сам на пуст остров. Или поне в началото е така, преди събитията да го принудят да грабне оръжието и да вземе подейно участие в "студената" война.

Промени спрямо предишната част има в няколко области. Първата и най-очевидна е, че графичната система е усъвършенствана. Критиците вече няма да могат да се оплакват от размазани текстури и накъсани анимации.







Мултиплейър частта също е подобрена - намирането на партньори по мрежата ще бъде по-лесно и интуитивно, а самата игра ще върви по-гладко.

Все пак в основата си геймплеят ще бъде много подобен на вече познатия ни. Разнообразие ще внесе непознатото обкръжение и по-пълното идентифициране с главния герой, който този път има по-силно изразена индивидуалност.

Operation Flashpoint: Resistance ще бъде готова съвсем скоро - ако всичко е наред още този месец.

Sabotage: Fist of the Empire

- Производител: **Avalon Style**
- Разпространител: **CDV**
- Дата на излизане: **2003**
- Жанр: **Екшън**
- Очаквания: **---**
- Автор: **Alex III**

Как ще реагирате, ако научите, че някой възнамерява да направи смесица между Quake и Diablo? В сингъл плейър кампанията ще можете да избирате да играете от името на един от двама герои, а в мрежа ще можете да се състезавате с няколко души едновременно. Играта ще се върти около мисиите, които получавате. За да ги изпълнявате, ще трябва да извършвате определени действия както с други хора, така и с обекти и места в нивата. Разнообразието от задачи за изпълнение ще бъде голямо - саботаж, грабеж, тайно проникване, спасяване на хора, събиране на информация, разузнаване, убийства, директна битка... Ролевият елемент ще се поддържа от история с много обрати и загадки за разрешаване. Ще има богат набор от компютърно управлявани персонажи с техни собствени амбиции и стремежи, които могат да ви станат съюзници или врагове в течение на играта в зависимост от действията ви спрямо тях.

Руската фирма, която прави Sabotage - Avalon Style Enterainment - планира демото да бъде готово през зимата, а пълната версия да се приготвим да очакваме към средата на идващата година.

Devastation

- Производител: **ARUSH Entertainment**
- Разпространител: **ARUSH**
- Дата на излизане: **Края на 2002**
- Жанр: **Екшън от първо лице**
- Очаквания: **Средни**
- Автор: **Alex III**

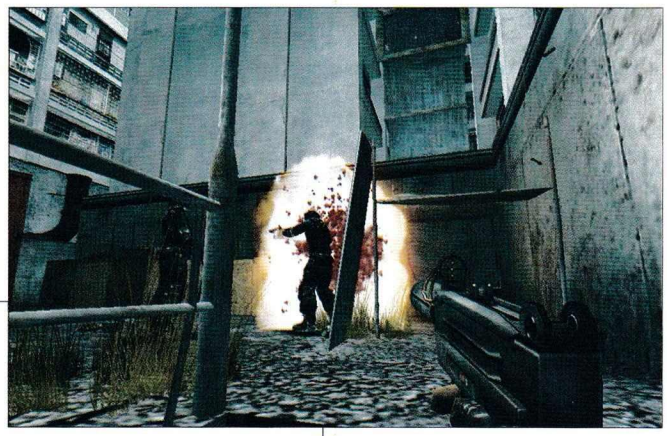
Devastation е 3D екшън от първо лице в постапокалиптичен свят, където акцентът пада върху отборната тактика. По време на играта ще можете да давате заповеди на придружаващите ви войници, и в зависимост от това можете да минавате през нивата, както с груба сила и добри рефлекси, така и с прецизно планиране и точно изпълнение на плановете си.

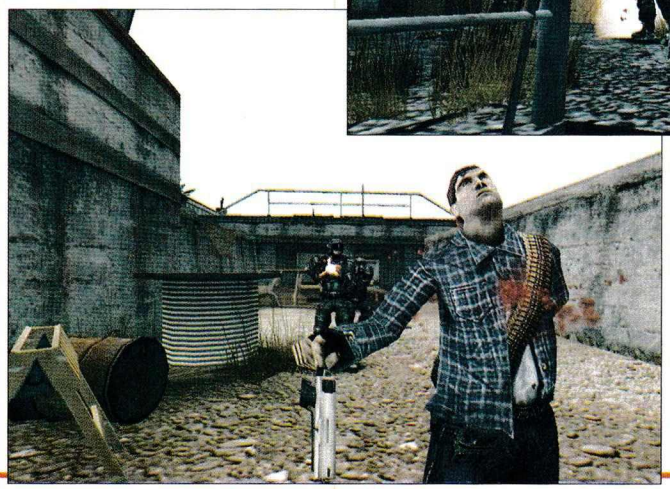
За какво обаче ще се борите? Бъдещият свят е попаднал под диктата на ненаситни корпорации, които използват безпардонен полицейски надзор, за да поддържат управлението си. Вашата цел ще бъде да организирате недоволните в обща съпротива, за да се справите с несправедливата диктатура. Това обаче няма да е лесно, защото ще трябва да впрегнете в обща работа хора със съвсем различни интереси - бандитски главатари, гладиатори и бивши военни. Идеята на ARUSH Entertainment е да създадат заглавие, което да шокира със суровия си, неизгладен вид и директен геймплей.

Играта се разработва върху модифициран вариант на платформата Unreal Warfare - същият енджин, който задвижва и Unreal 2. Това означава брилянтен външен вид, чудесни звукови ефекти и реалистична физика.

Геймплеят ще бъде кръстоска между Half-life и Deus Ex - интересна история, много скриптирани ситуации, киберпънк атмосфера и добра интерактивност на света. Мултиплейърът ще бъде нетрадиционен. Например, един от режимите представлява смесица между capture the flag, domination и last man standing. В него играчите след смъртта си ще се зараждат в нанорепликатор, който обаче трябва да бъде охраняван, понеже врагът може да го унищожи! А когато това се случи, играта изведнъж се превръща във вариант на last man standing. Звучи интресно.

Кървавите ефекти в Devastation ще бъдат ограничени, предвид неохотата на някои разпространители да продават твърде натуралистично изглеждащи заглавия. Въпреки това обаче, тялото на всеки от враговете ще бъде разделено на поне 8 различни зони за поразяване, и раните, които му нанасяте, ще бъдат реалистично представени.



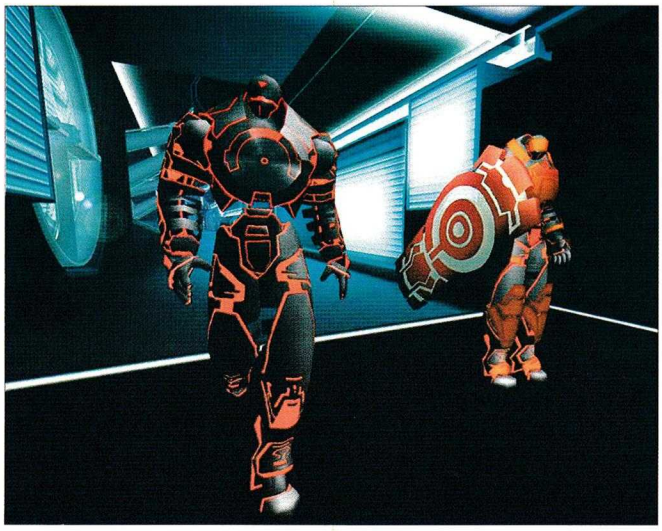


Официално обявеното време за излизане на играта е през есента, но е много вероятно пускането й на пазара да бъде забавено до зимата.

Tron 2.0

- Производител: **Disney Interactive**
- Разпространител: **Disney Interactive**
- Дата на излизане: **2003**
- Жанр: **Екшън**
- Очаквания: **---**
- Автор: **Alex III**

Disney и Monolith показваха съвместната си игра - модернизиран вариант на филма Tron отпреди двайсет години. На вас се пада да поемете ролята на Джет Брадли, син на главния героя на филма Алан Брадли. Ще трябва да преминете през много странни и хаотични места, за да намерите баща си, който е изчезнал някъде из компютърния свят на Tron. Ще посетите лабораторния сървър, игралната матрица, персоналния компютър, маршрутизатора на енергия, древния мейнфрейм (място от оригиналния филм), градския интернет възел, заразения сървър, PDA-то, базата данни, firewall-а. Навсякъде ще срещате екземпляри на злонамерени програми, решени да завладеят света. Как да се борите срещу тях? Ще имате на разположение цял арсенал, но основното ви оръжие ще бъде (както и във филма) дискът. Той ще има три степени на владеене, до които ще стигате постепенно в хода на играта. Отначало ще можете да го хвърляте само направо, и да го карате да се връща в ръката ви. После ще добиете способността да направлявате полета му, а накрая ще можете да го карате да се взривява в избрана от вас точка от траекторията му. Освен него, ще можете да използвате и доста други оръжия, щитове и разнообразен помощен инвентар.



Tron 2.0 ще завладява с оформлението си. Макар и подобно по дух на това от филма, то ще бъде обновено и съобразено с повишените възможности на днешните компютри. За измислянето на подходящи визуални ефекти се грижи Syd Mead, който е създал концепцията на характерния изглед на филма.

Специално за това заглавие, Monolith смятат да вградят в графичния си енджин ефект на очертаване на контурите на обектите и изобразяване на сияние около тях.

Предвижда се Tron 2.0 да има възможност за игра в мрежа, включително и в отбори.

Необичайният, но запомнящ се стил на графиката, оригиналното обкръжение, възможността на дизайнерите да дадат свобода на въображението си (понеже няма нужда да се съобразяват с физиката на реалния свят), не на последно място участието на Disney в разработката - всичко това обещава Tron 2.0 да бъде наистина изключително заглавие. Ще разберем дали очакването си е струвало през първата половина на 2003 година, когато играта ще бъде готова.

Painkiller

- Производител: **People Can Fly**
- Разпространител: **DreamCatcher**
- Дата на излизане: **2003**
- Жанр: **Екшън**
- Очаквания: **---**
- Автор: **Alex III**

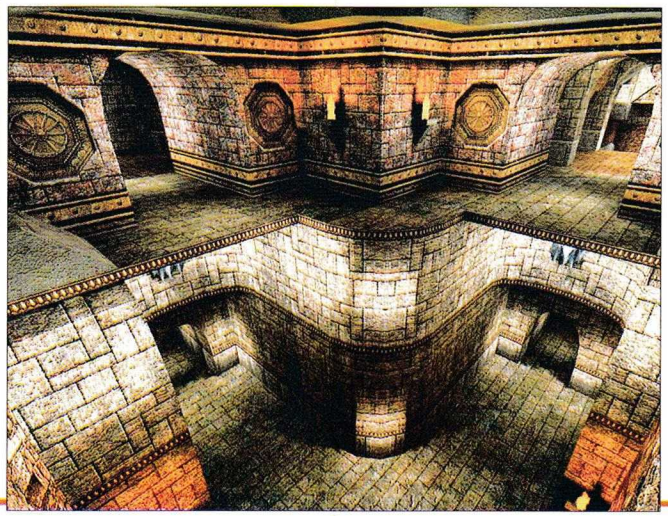
Играта с това двусмислено заглавие се разработва от фирмата People Can Fly, и ще се разпространява от DreamCatcher Games. Работата по нея все още е в начален етап, но вече в нея могат да се видят интересни неща.

Историята й ще се развива в измислен вариант на модерния свят, където тълпи възкръснали мъртвци нападат Земята. Главният герой на играта обаче също ще притежава свръхестествени способности, които да противопостави на немъртвите си противници. Специалните си дарби той ще може да използва след избиването на определен брой врагове.

Разработчиците са предвидили да използват относително нискополигонални модели в Painkiller, защото планират да населят нивата с голям брой същества за избиване. За разлика от Serious Sam обаче (където идеята е подобна), неприятелите няма да се появяват от въздуха, а ще бъдат предварително разположени на стратегически места по картата. Част от мисиите ще акцентират не толкова върху битките, колкото върху атмосферата и натрупването на напрежение. С други думи, в Painkiller ще има ясно изразен хорър елемент.

Физическите закони, които People Can Fly ще вложат в творението си, са базирани на системата за физическа симулация Havok, която се разработва от друга фирма. Леките обекти в играта ще може да бъдат местени (или с бутане, или със стрелба), а на изложението разработчиците са демонстрирали как кашоните могат да бъдат вдигнати във въздуха с взрив от граната, и след това полетът им да бъде насочван със стрелба от друго оръжие.

Очаква се Painkiller да бъде готов по някое време догодина.



Rainbow Six Raven Shield

- Производител: Red Storm
- Разпространител: Ubi Soft
- Дата на излизане: Края на 2002
- Жанр: Екшън от първо лице
- Очаквания: Средни
- Автор: Alex III

Какви промени са предвидили дизайнерите от UbiSoft за третата част на тактическия си шутър? Най-голямата изненада е добавката на модели на оръжията в изгледа от първо лице. Досега създателите на играта са смятали, че графичният хардуер не е достатъчно мощен, за да може да изобрази оръжията на войниците ви по подходящ начин. Е, вече ще можете да им се наслаждавате - с невиждана другаде степен на детайлност, и убедителни анимации на действието с тях. Добавена е система за даване на команди в реално време - посочвате нещо с прицела си, натискате един клавиш, и в центъра на екрана ви се появява меню с възможните действия, които можете да извършите с обекта, в който сте се прицелили.

Новост е кодът за действие Zulu, който можете да използвате наред с Alpha, Bravo, Charlie и Delta.

По време на фазата за планиране можете да го определите като сигнал за действие на всяко от отделенията си. Примерно, ако трябва да разчистите стая с два изхода, давате на две отделения при този знак да отварят по една от вратите и да нахлуват вътре, а на снайпериста си - да се приготви за стрелба.

Новият сензор за долавяне на пулс е много полезен. По него можете да откривате хора наблизо (дори зад стени), като членовете на екипа ви се отбелязват с индикация с различен цвят. По честотата на пулса можете да съдите по-точно кой стои зад някоя преграда - да речем, пулсът на един заложник най-вероятно е по-учестен от този на терориста, който го пази.

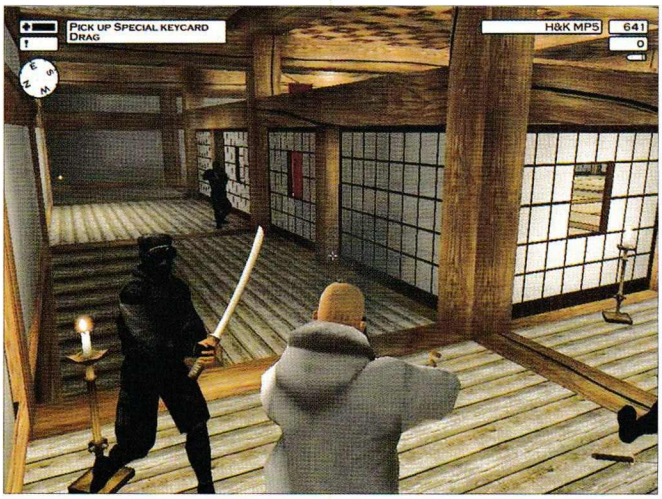
Интересно нововъведение е командата за подаване зад ъгли - тя дава възможност да се навеждате накъдето намерите за добре постепенно, като дори можете да се прицелвате междувременно. Вратите и прозорците също вече могат да се отварят постепенно, и ще бъдат солидни обекти, непроницаеми за хората наоколо (за разлика от по-рано).

Hitman 2: Silent Assassin

- Производител: IO Interactive
- Разпространител: Eidos
- Дата на излизане: Есен 2002
- Жанр: Екшън от трето лице
- Очаквания: Големи
- Автор: Alex III

Генетично подобреният убиец с кодово име 47 се завръща - този път за Xbox и PS2, освен за PC. Eidos са се заели сериозно със задачата да отстранят причините за недоволство на играчите в предната част. Управлението ще бъде по-удобно, камерата - по-добра, и ще има възможност за записване на играта по средата на мисия. Обаче акцентът все така ще пада върху промъкването и избора на правилен подход към дадената ситуация, а не толкова върху екшън елементите.

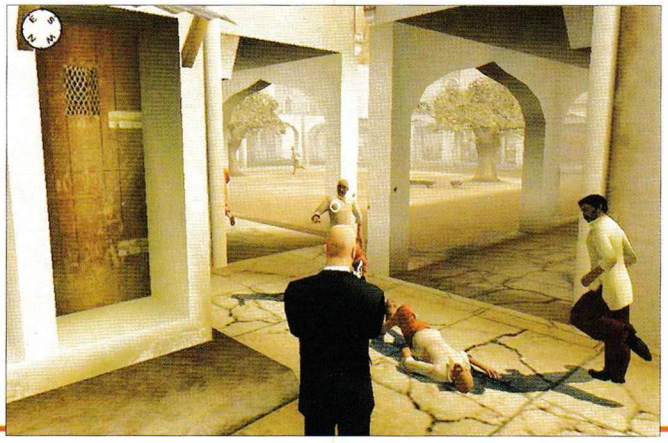
Обаче това няма да пречи на 47 да може да се ползва от завиден по



разнообразие арсенал. Снайпери, гладкоцевни автоматични пушки, картечни пистолети, фиброва жица - ще трябва внимателно да подбирате "инструментите" си за всяка мисия, понеже капацитетът ви за носене ще бъде доста ограничен.

Анимациите на оръжията и персонажите, както и физическият модел и звуците, ще бъдат реалистични и внимателно направени така, че да помагат за потапянето в атмосферата на играта. Нивата ще включват реално съществуващи места от целия свят.

Втората част на Hitman ще излезе през есента.



Chrome

- Производител: **Techland**
- Разпространител: ---
- Дата на излизане: ---
- Жанр: **Екшън от първо лице**
- Очаквания: ---
- Автор: **Alex III**

Полският разработчик Techland представи на E3 футуристичния си екшън Chrome. Играта ще представлява first person shooter, в който често ще ви се налага да управлявате някой от осемте вида превозни средства. В ролята на ловеца на глави Логан, ще трябва да си проправяте път сред кървав конфликт на далечна планета. Ще имате на разположение 18 вида оръжия и поддържащи предмети. Обаче освен тях, ще можете да разчитате на имплантите на героя си. Не всички от тях ще бъдат активни още от самото начало на действието, но с развитието на историята ще получавате достъп до нови възможности за подобряване тялото на Логан. С тяхна помощ ще придобивате свръхчовешки способности - за определено време, защото използването на имплантите си има цена. Те причиняват нервно претоварване, и когато то достигне максимално допустимото си равнище, всички импланти ще се изключат автоматично. Освен това, част от тях ще имат не само положителни, но и отрицателни ефекти. Примерно, възможността да се движите с със свръхестествена бързина върви в комплект с понижена точност на стрелбата ви.

Chrome ще поддържа всички популярни режими на игра в мрежа - deathmatch (индивидуален и отборен), capture the flag и king of the hill.

Засега не е обявена официална дата за премиерата на играта.

Return to Castle Wolfenstein add-on

- Производител: **Mad Dog Software**
- Разпространител: **Activision/id**
- Дата на излизане: **Края на 2002**
- Жанр: **Екшън от първо лице**
- Очаквания: **Големи**
- Автор: **Snake**

Към края на годината ще се сдобием и с пакет от нови мисии към един от най-добрите екшъни на годината - Return To Castle Wolfenstein. Все още неназованият експанжън се намира в доста ранен стадий на разработка и ще включва между шест и десет сингъл плейър карти и още десетина мултиплейърни.

За самостоятелната игра все още не се знае практически нищо, така че на изложението беше представена основно мрежовата такава. Към нея ще са добавени няколко нови оръжия (със сигурност ще има гранатомет, за другите не се знае), нови умения за инженерите и един чисто нов клас - covert ops specialist, когото смятам да наричам шпионин. Въпросната гад ще може да краде вражи униформи и да се маскира като играч от противниковия отбор, като маскировка ще пада в мига, в който шпионинът предприеме някакви агресивни действия. Ролята на шпионина ще бъде тясно свързана и с новата, приложена към интерфейса на играчите, подробна карта на района, защото ако успее да се намъкне на вражеска територия fog of war-ът над нея ще изчезне и действията на вразите ще бъдат видими.

В добавка към френския си ключ инженерът пък ще получи комплект с противопехотни мини, които могат да бъдат положени навсякъде по картата и могат да бъдат обезвредени само от противниковия инженер. Шпионите пък ще могат да маркират местоположението на мините с флагчета. Освен това инженерът ще може да строи няколко вида сгради - от сорта на наблюдателни кули, картечни гнезда и мостове - на специално указани места по картата.

Играта най-вероятно ще се появи на пазара по Коледа тази година.

No One Lives Forever 2

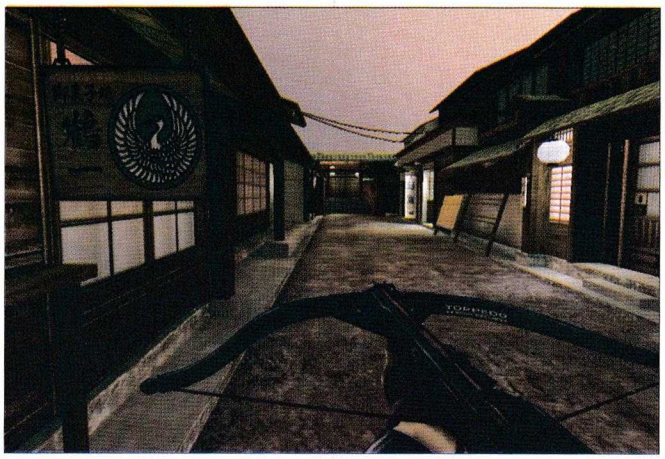
- Производител: **Monolith**
- Разпространител: **Sierra**
- Дата на излизане: **Края на 2002**
- Жанр: **Екшън от първо лице**
- Очаквания: **Огромни**
- Автор: **Snake**

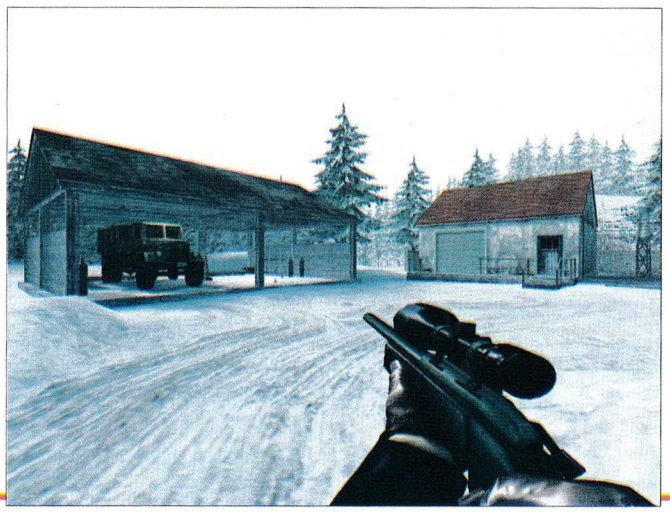
Никой не живее вечно, но пък сейв гейм опцията несъмнено обогатява живота на сексапилните екшън героини, попаднали в некадърните ни ръце. Беше само въпрос на време най-добрата игра на Monolith до момента да получи своето продължение и времето - ако всичко върви по план - ще дойде към края на тази година.

В рамките на Експото водещият дизайнер на NOLF2 Крейг Хъбард направи специална демонстрация на избрани моменти от бъдещия хит за отбран кръг журналисти, чиито вдъхновени оценки за видяното всички ние некомандированите до геймърската Мека (хлип!) имаме честта да препишем нагло. Първото нещо, което е направило впечатление при надничането в монитора е бил изумителният визуален облик на играта. Новите приключения на сексапилната Кейт Арчър са захранени с третата поредна ревизия на славния Lith Tech енджин, наречена за разнообразие Jupiter. И Монолитците очевидно са направили чудеса с него. В NOLF2 ще имаш шанса да се потопиш сред кипящ от живот свят, в което практически всичко - от поклащащата се с различна сила в зависимост от силата на вятъра трева до увисващите под тежестта на падащия сняг електропроводи - изглежда и реагира по съвсем реален начин. За водните повърхности се дочува, че спокойно могат да конкурират тези от Halo, което на мен ми звучи като адски сериозна похвала.

Още по-добрата новина е, че цялата графична прелест ще бъде подчинене на блестящ геймплей. Играта е развила невиждани нива на интерактивността, позволяващи ти да подходиш към почти всяка ситуация по няколко различни начина. Така например, ако воден от някаква извратена агресия към светлинни източници искаш да неутрализираш някоя крушка можеш да я строшиш, да я изключиш по каналния ред или просто да я отвинтиш. Кейт ще може да си взаимодейства по адекватен начин с почти всичко появяващо се на екран.

Стелт елементът, който на моменти в предишната игра можеше да те подтикне към - в зависимост от психологическия ти профил - ритуално самоубийство или масово такова, също бележи значителни подобрения. Ще разполагаш с индикатор за степента ти на прикритост в сенките, който в добавка ще ти подсказва, кои са най-добрите места за скатаване от хорските очи в района. Освен това - подобно на Metal Gear Solid серията - ако прецакаш някоя стелт мисия и бъдеш забелязан това няма да означава автоматично изпращане към последната сейвната позиция. Кейт ще има шанс да възправи едрата си гръд срещу разбунения противник или просто да избяга, в търсене на друг подход край пищящите аларми.





Тук идва момента, в който и феновете на хибридните жанрове и Deus Ex в частност могат да подкарат някое радостно шансонче, защото NOLF2 обещава и наличието на леки RPG забежки. Ако слушкат и си папкат съвестно надробената им от производителите попарка играчите ще получават точки опит, които да разпределят върху някои показатели като "точност", "тихо промъкване" или "възможности за прицелен изстрел в главата" в зависимост от стила си на игра.

Финалната поанта на представянето е било едно уникално ниво, в което Кейт Арчър е трябвало да се разправи с банда приждащи нинджи на фона на задаващо се торнадо. С приближаването му въздухът се изпълвал с различни валящи край героинята парчетии - като се започне от безобидни оградки в началото на бурята и се стигне до коли и електрически стълбове, когато въздушният ад вече бил в околността. Всичко това завъртяно в някаква дяволска въртележка край вихрения екшън. Лудница. Чакай четвъртото тримесечие на годината и се облизвай.

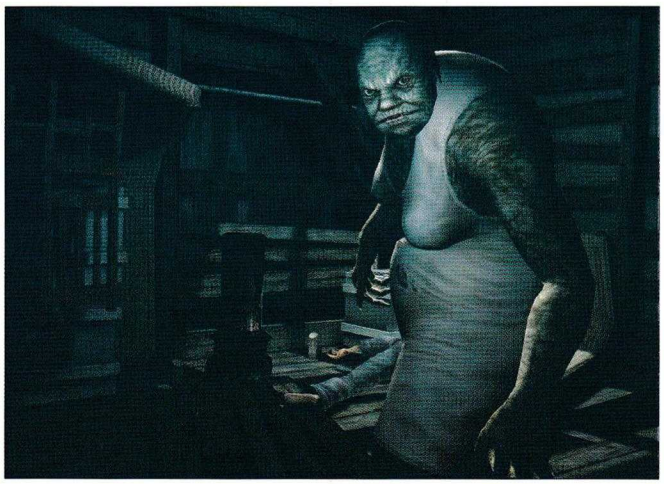
Call Of Cthulhu

- Производител: **Headfirst**
- Разпространител: **Fishtank Interactive**
- Дата на излизане: **Есен 2002**
- Жанр: **Екшън от първо лице**
- Очаквания: **Средни**
- Автор: **Snake**

Fishtank Interactive за втора поредна година представят на Експото екшъна с хорър ориентация Call Of Cthulhu, базиран върху творчеството на известния писател на ужаса Х. П. Лъвкрафт, както и върху не помалко известната пен енд пейпър ролева поредица, по мотиви от книгите му, засягащи мита за Ктхулху.

Действието в COC ще се развива през 1920 година, като на теб се пада ролята на частния детектив Джак Уолтърс, нает да разследва серия от мистериозни събития. Въпреки, че ще предлага гледната точка и интерфейса на класически фърст пърсън, играта няма да набляга на екшъна, което се е отразило и на реалистично бедния арсенал, с който ще разполагаш. Съвсем закономерно явление, при положение, че се набляга основно на мрачната хорър атмосфера и ледените пръсти на страха пълзящи по кожата ти. Все неща леко несъвместими с лазерните пушкала, способни да разпарчедосат всеки досаден демон, дръзнал да ти се зъби.

COC ще използва сравнително приличния енджин NetImmerse 3D, стоящ в основата на Prince Of Persia 3D и Dark Age Of Camelot, за пресъздаване на мрачните интериори и екстериори на зловещия град Инсмут.



Интересен момент в продукта на Fishtank ще бъде трактовката на така важния за Ктхулху серията момент с полудяването. И в новелите и в ролевите игри по темата винаги има превратен момент, в който героите откриват ужасяващата истина за древния бог Ктхулху и за ужасяващите същества, наречени Древните, като логично се побъркват в последствие. Играта ще разполага със специално разработена система, отчитаща степента ти на превъртане, и по някое време по неизбежния си път си към ризката с извънредно дълги ръкавки ще започнат да ти се привиждат и причуват странни и ужасяващи неща.

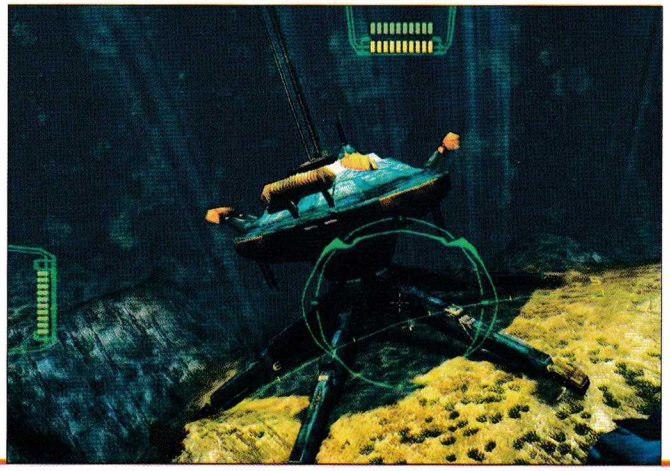
Като бонус, към и без това нерадостното битие на Уолтърс идва и отсъствието на конвенционални медикиове, подло заменени с морфинови инжекции, към които - позна - можеш да се пристрастиш по особено неприятен начин.

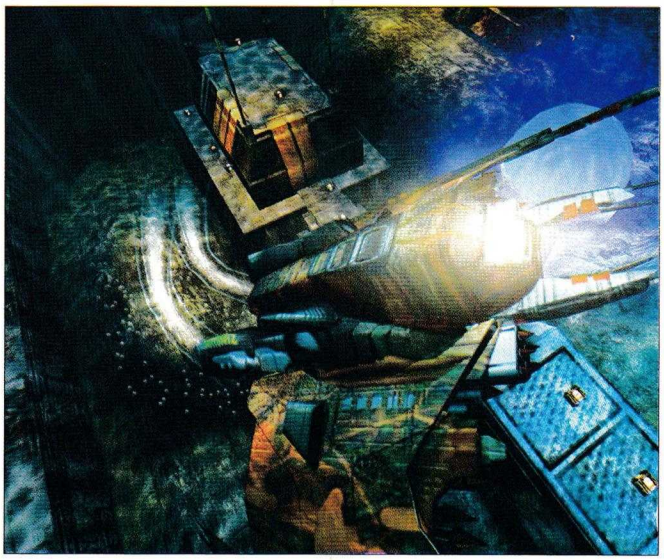
Зовът на Ктхулху, ако всичко върви по план ще се чуе някъде през тази есен.

AquaNox 2: Revelation

- Производител: **Massive**
- Разпространител: **JoWooD**
- Дата на излизане: **Края на 2002**
- Жанр: **Екшън**
- Очаквания: **Големи**
- Автор: **Snake**

Германците от JoWood представиха продължението на подводния екшън, видял бял свят през миналата година. Действието в AquaNox 2 отново е ситуирано във футуристичния подводен свят, познат ни от предшественика й. В нея ще влезеш в ролята на Уилям Дрейк, млад пилот на товарен кораб, натоварен с нелеката мисия (ми да, да не мислиш, че е лесно да се мъкнат чували със злато) да открие древно съкровище. Ще имаш верен персонаж от осем особено колоритни индивиди.





Играта ще те отведе в множество подводни градове, ще те захвърли в центъра на ужасни интриги и ще ти предложи великолепен коктейл от подводни битки, тактическо мислене и уникални индивидуалности на персонажите. Или поне така гласи рекламата.

Unreal II

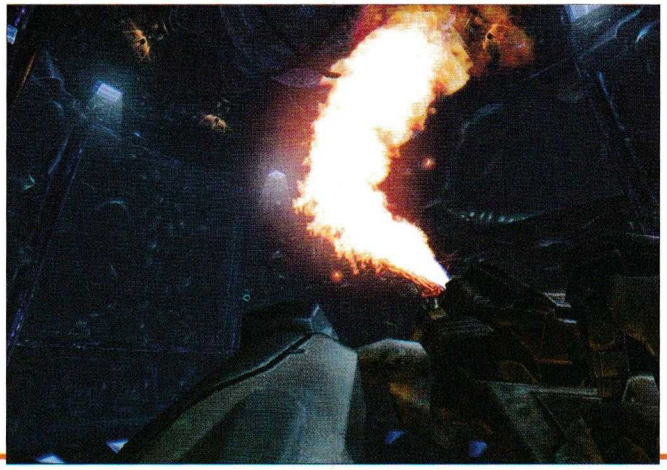
- Производител: **Legend Entertainment**
- Разпространител: **Infogrames**
- Дата на излизане: **Края на 2002**
- Жанр: **Екшън от първо лице**
- Очаквания: **Огромни**
- Автор: **Snake**

Епичното продължение на един от най-впечатляващите шуутъри на всички времена се задава със скоростта на разгневен Скаардж и, съдейки по обещанията на производителите и личния ми непогрешим нюх към хитовите игри, смятам, че моментът в който смъртоносните остриета, прикачени на китките му, се забият в нищо неподозиращия компютърен пазар ще бъде паметен. Epic са предали работата по сикуъла на Нереалната си игра в кадърните ръце на Legend, от чиято централа се чуват радващите твърдения, че Unreal 2 ще се появи на представителните сергии до броени месеци.

Както си му е ред, пичовете представиха кратко демо за посетителите на игралното изложение, показващо някои от първите нива в играта. В началото й твоят кораб, Атлантис, приближава зловеща планета, погълната изцяло от някакъв гигантски организъм. В продължение на хиляди години организмът е извличал силата от мистериозен артефакт и така е дорасъл монументалните си размери. Твоята мисия е да откриеш артефакта преди това да стори алчна и очевидно зла земна компания, която вече е изпратила на планетата своята експедиция. Така че първата ти работа ще бъде да си пробиеш път през защитния периметър. Очевидци твърдят, че нивото изглеждало гигантско и смазвало с дизаина си на човешки постройки, впили железобетонните си нокти в извънземния организъм. Всичко оставяло впечатлението за високо-бюджетен холивудски сай фай трилър.

Дори и в такъв ранен етап от развитието на действието авторите обещават, че няма да страдаш от липса на огнева мощ. Ще имаш на свое разположение голям брой човешки оръжия, сред които пушка, снайпер, картечница и гранатомет с цели шест вида гранати - EMP, Frag, Smoke, Toxic и Stasis - всяка една, от които - подходяща за използване в определени ситуации. А казвам, човешки оръжия, защото по-голямата част от четиринадесетте предвидени пушки ще бъдат с извънземен произход, подобно на първата серия.

Едно от другите показани нива изглеждало като изваден от болното въображение на Гигер свят, покрит с гротескни метални структури. Там са направили дебюта си и едни от новите чудовища - расата Дракк, странни извънземни киборги, оборудвани с лазерни оръдия и със специални роботчета, които да поправят щетите, които евентуално ще успееш да им нанесеш. По това време се разкрива и едно от другите неоспорими достойнства на играта - динамичната музика, която - точно като в първата серия ще ромоли кротко по време на кротките разходки из нивата и ще избухва в крещендо от звуци при срещата с враг. Част от демонстрацията включвала и срещата с неизменните ни любимци - Скаардж. Конкретно този се нахвърля върху покрива на асансьора, в който пътуваш и започва да пробива покрива му с остриетата си. Зловещичко. От Legend са наясно, че именно ужасяващите скриптирани сцени от първата игра изграждаха голяма част от атмосферата й и обещават, че настоящото заглавие ще бъде буквално препълнено с такива.



Unreal 2 ще включва повече от тридесет мисии, разположени в десет различни свята и производителите ни обещават минимум двадесетчасов геймпей, при това, ако сме опитни играчи.

Графиката се очертава да бъде великолепна, но дали играта ще успее да повтори удара на именития си предшественик и да се справи със сериозната конкуренция на Doom 3, NOLF 2 и BC в борбата за трона на най-красивата екшън игра, само времето ще покаже.

Breed

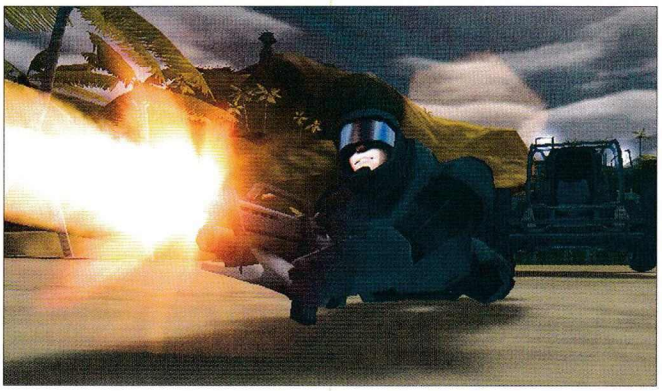
- Производител: **Brat Designs**
- Разпространител: **CDV**
- Дата на излизане: **Есен 2002**
- Жанр: **Екшън от първо лице**
- Очаквания: **Големи**
- Автор: **Snake**

Спрягана като един от най-сериозните конкуренти на Halo на PC-арената и определяна от западните рецензенти като Tribes-оподобна игра с основен фокус върху сингъл плейъра Breed определено се очертава като доста сериозно заглавие. В нея става дума за далечното бъдеще, когато човешката цивилизация е завладяна от тайнствената извънземна раса, наречена Breed (можеш да си го преведеш като "Размножавщата се порода") и всичко, което е останало на гордите хомо сапиенси е един боен кораб в орбита и шепа войници, които да бранят честта на родната планета.

Както е видно Breed няма да залага на оригинален сюжет, но за сметка на това обещава невероятен коктейл от класически шуутър от първо лице и симулатор на различни по вид и въоръжение бойни машини. Действието ще се развива, както на кораба, носещ звучното име Дарвин (мислиш ли, че в такива напрегнати за расата ни времена трябва да ни повдигат бойния дух, припомняйки ни, че до не особено отдавна сме яли банани и сме скачали по клоните?!), така и на земната повърхност. Ще имаш възможността да управляваш над единадесет превозни средства, сред които изтребители, танкове и транспортни кораби. С летящите возила ще можеш кротко да си циркулираш между кораба майка и Земята. Прави впечатление, че за някои от превозните средства ще трябват по шестима специализирани индивида, за да ги подкарат (шофьор, отговорник по търетите и пр.), така че наличието на добър изкуствен интелект сред хората ти ще бъде повече от наложително.

Играта ще използва чисто новият Mercury енджин на британските производители от Brat Designs, в чиито качества тепърва ще се убеждаваме.

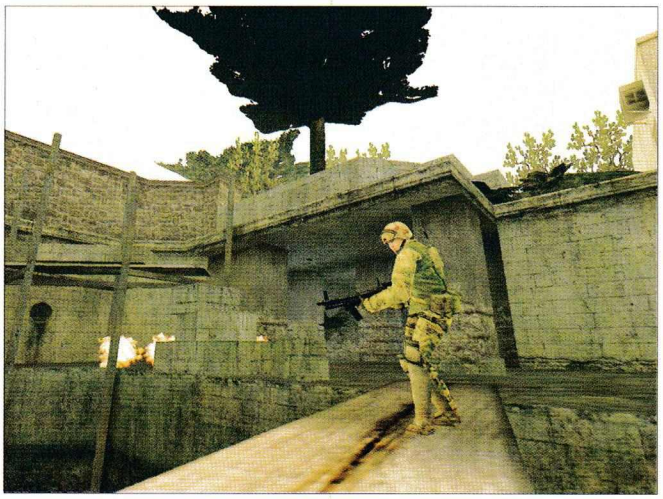
Тръпна в ожидание.



CS: Condition Zero

- Производител: **Gearbox**
- Разпространител: **Sierra**
- Дата на излизане: **Лято 2002**
- Жанр: **Екшън от първо лице**
- Очаквания: **Огромни**
- Автор: **Snake**

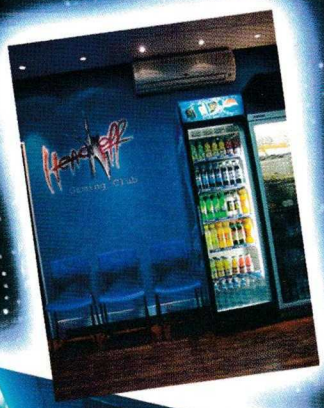
Сингъл плейър варианта на един от най-известните мултиплейърни екшъни на всички времена е на път към пазара. Производителите от Gearbox вече имат опит в работата си с енджина на Half Life (техен е доста добрият HL експанжън - Opposing Force) и с изключителна гордост ни обясняват колко по-добре изглежда Condition Zero от оригиналния Counter Strike и как броят на полигоните по персонажите бил със седемдесет и пет процента по-висок. Обаче това си остава все същия безвъзвратно остарял Q2 енджин, бе мама му стара! Струва ми се невероятно наивно да пробутваш на изложение - в представянето, на което ръката ми буквално се откачи от писането на думите "добра графика" - игра, която изглежда толкова архаично. Личното ми мнение е, че CZ ще трябва да предлага наистина потресаващо качествен геймплей, за да успее да се наложи на пазара.



Историята е все още пазена в дълбока тайна, но от Gearbox, разкриват, че са се вдъхновявали основно от филмови хитове като Блек Хоук и Жега.

Играчът ще поеме ролята на елитен солджър, който ще се бори със световния тероризъм. В хода на играта ще ти се наложи да обикоолиш половината глобус и да работиш съвместно с американските Тюлени, немците от Spetznaz и британските SAS-аджии. Обещават ни, че изкуственият интелект ще бъде на нивото на наложените от HL стандарти - в демото се виждат ботове, които следват точно заповедите на играча, прикриват се взаимно при придвижване и заемат най-добрите възможни места при престрелка. Ще има и десет нови оръжия.

Headoff Gaming Club – изцяло обновен!



София
ул. "Стефан Караджа" N7 вх. Б
партер, в ляво
тел. 087-64-08

Headoff
Gaming Club
http://club.headoff.com

ОЧАКВАЙТЕ!!!
в следващия брой...

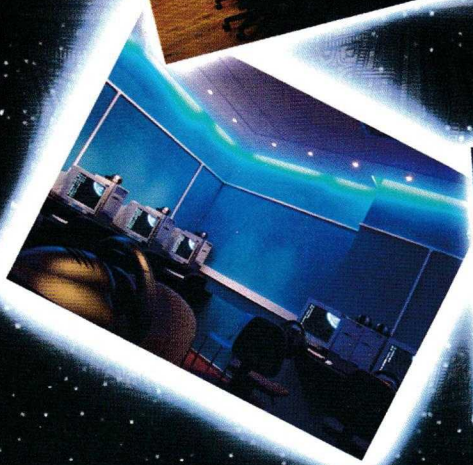
ПОДРОБНОСТИ
за предстоящата инициатива на Headoff Gaming Club...

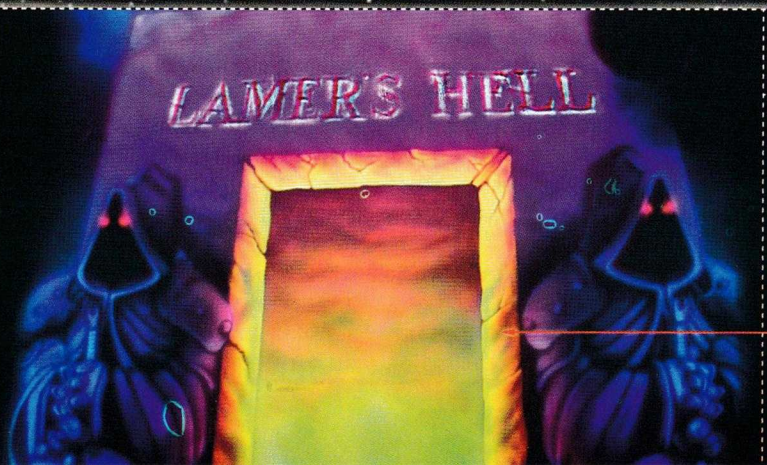
СЕРИЯ ТУРНИРИ!!!
и още много...

ИЗНЕНАДИ
много...

НАГРАДИ
нон-стоп...

НИЕ ЩЕ ВИ ИЗКАРАМЕ ОТ ЛЕТАРГИЯТА!!!





Безплатен талон 1 час

Спечелете още 1 час с верния отговор на въпроса:

Какъв е надписа от другата страна на вратата?

Prisoner of War

- Производител: **Wide Games**
- Разпространител: **Codemasters**
- Дата на излизане: **Края на 2002**
- Жанр: **Приключенски Екшън**
- Очаквания: **---**
- Автор: **Alex III**

Тази година Codemasters представиха на изложението едно много нетрадиционно заглавие - P.O.W. Както можете да се досетите от името на играта, в нея вие поемате ролята на пленен от нацистите съюзнически пилот, който попада в лагер за военнопленници. Обаче не си представяйте лагерите на смъртта - в играта няма да видите нито газови камери, нито крематориуми. Към пленените войници немците са имали поразлично отношение. Колкото и странно да звучи, в P.O.W. няма да видите нито една смърт! Нито чужда, нито своята собствена. Макар че през цялото време ще правите опити да извършвате действия, които сериозно нарушават реда в лагера, в случай на провал не рискувате да бъдете разстрелян. Вместо това най-много да ви вкарат в карцера, или пък в болницата за известно време. Всъщност, времето ще бъде основния критерий, по който можете да прецените успехите си. В даден момент ще се окаже, че във вашия лагер работи немският научен екип, който конструира ракетите Фау 2 (а може би - и още нещо), и ще ви се наложи да избягате, за да предадете информацията за разработката на съюзното разузнаване. При това - трябва да го направите за колкото може по-малко време. Ако може - за вчера.

В какво се състои самата игра? Трябва да познавате реда в лагера, и да се съобразявате с него. Да завържете връзки с хората, и да ги използвате, за да събирате информация за разузнаването. Да се промъквате, и да подготвяте бягството си, но без да предизвиквате подозрение. Ако започнат да ви подозират, работата ви ще стане още по-трудна, понеже ще ви надзирават по-зорко, и шансът да се окажете в ареста ще се повиши сериозно.

Програмистите на P.O.W. се гордеят с изкуствения интелект на NPC-тата в продукта си. Там няма да има персонажи по калъп - нито затворници, нито пазачи. Всеки виртуален човек ще има индивидуалност - желания, склонност към определени действия, отношение към вас, интелигентност, наблюдателност... За да се оправяте из лагера, ще трябва да научите кой пазач можете да подкупите, кого - да излъжете, от кого - да се възползнете.

Уникален геймплей, нетрадиционна обстановка, силен изкуствен интелект, реална атмосфера - това са силните черти на новата игра на Codemasters. Съвсем скоро ще можем да се убедим от първо лице в качествата й. За Xbox яя ще бъде готова още този месец, а за PC можем да я очакваме през септември.

The Y Project

- Производител: **Westka Interactive**
- Разпространител: **---**
- Дата на излизане: **2003**
- Жанр: **Приключенски Екшън**
- Очаквания: **---**
- Автор: **Alex III**

Чували ли сте за Westka Interactive? Не? Е, вече има причина да разберете за тях. Това е името на германската софтуерна фирма, отговорна за създаването на екшън-адвенчъра The Y Project. В него става дума за конфликт между хората и мутирала колония насекоми. Приключенската част на играта се състои в това да приемате (и изпълнявате) задачи от Военната и Научната човешка групировка, които се опитват да се справят с насекомите, но в същото време се борят и една с друга. В зависимост от това кои куестове приемате, ще влизате в съюз с едната или другата фракция. Обаче това няма да е за постоянно, защото съперниците на текущите ви работодатели постоянно ще се стремят да ви привлекат на своя страна. Как? Примерно с подкуп - какво ще кажете за някое ново, уникално оръжие? Можете ли да устоите на такава съблазън?

Много е вероятно да не успеете, понеже в The Y Project се предвижда да има 60 (словом: шейсет) различни оръжия. Дизайнерите са подходили с въображение към арсенала на всяка от фракциите, и обещават да ни покажат неща, които не сме виждали досега. Примерно - пасивно оръжие, което не наранява, а само забавя мишената си? Улучвате с него някой особено пъргав враг, после вадите базуката и го пръсвате на малки парченца. Как ви звучи?

Като стана дума за средства за поразяване - предвижда се враговете също да имат по няколко различни начина да ви атакуват - както от близко, така и от далечно разстояние. Ще ви се налага да взимате предвид тази тяхна особеност при битките, за да не се окажете неприятно изненадани в неподходящ момент.

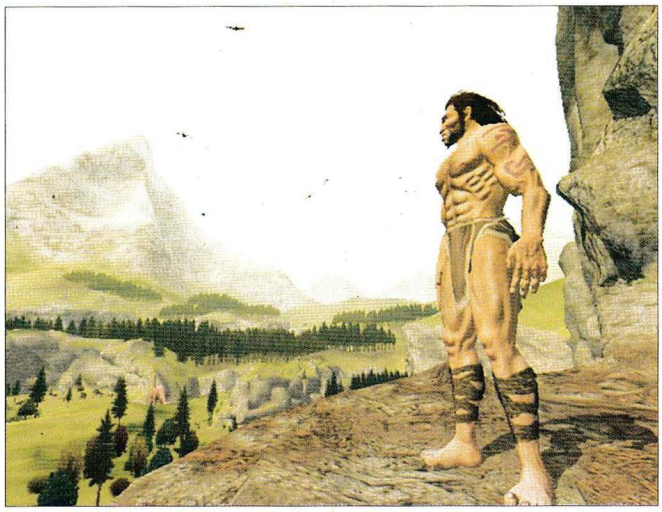
В техническо отношение The Y Project също ще предлага нововъведения. Предвижда се (в случай, че PC-то ви може да го понесе, разбира се) всички обекти да имат т.нар. bump mapping - техника за реалистично изобразяване на релефни повърхности. Ако се приближите достатъчно, ще можете да видите бръчките около очите на някой човек, или пък наболата му брада. В играта ще има както закрити, така и големи открити пространства. Последните също има с какво да ни впечатлят. Светлинните ефекти ще бъдат на върхово ниво. По небето ще минават облаци, които ще хвърлят сенки по земята, а слънцето ще прозира през тях и ще ги осветява в калейдоскопично разнообразие от реално изглеждащи цветове.

Заглавието на немската фирма ще излезе през 2003 година.

BC

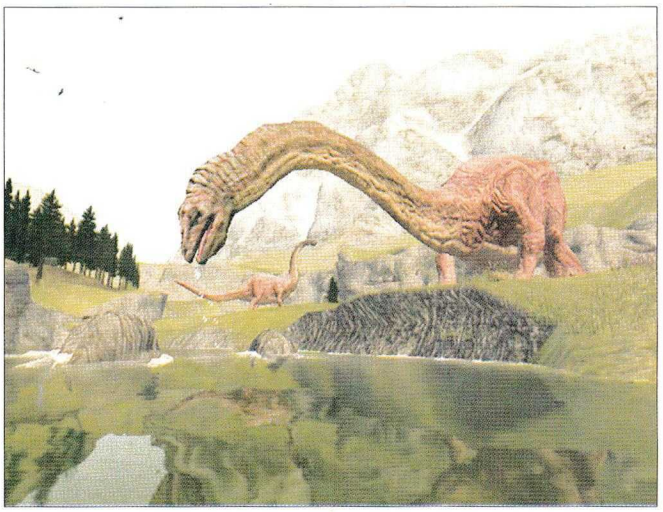
- Производител: ---
- Разпространител: ---
- Дата на излизане: **2003**
- Жанр: **Приключенски**
- Очаквания: **Огромни**
- Автор: **Snake**

Заглавието на новата игра на Питър Молиньо беше обявено през октомври миналата година, но освен, че потопи в скръб феновете на Айс Ти с разкритието, че съкращението в заглавието не идва от Body Count, а от далеч по-прозаичното Before Christ, гениалният баща на единствените по рода си божествени симулатори предпочете да не дава повече информация относно същността на отрочето си. Поне до тазгодишното E3, когато завесата от тайнственост беше леко отгърната. Въпреки, че игралната концепция на BC - трябва да прекараш банда първобитни диванета през различните фази на еволюцията - звучи



ми е особено ясно е дали ще трябва да ядеш отровни гъби, за да им докажеш, че от това се умира...

След демонстрациите си - водени от, по думите на Питър, невероятния си изкуствен интелект - съплеменниците ти ще се опитват да правят и сами научените неща - в началото с променлив успех. По време на демото, показано на E3, се вижда очарователната картинка на група неандерталци, които се гледат втренчено и си ръкомахат целенасочено в очевиден опит да осъществят някаква комуникация. Последната се оказва една от най-важните неща, които трябва да се постигнат в хода на играта.

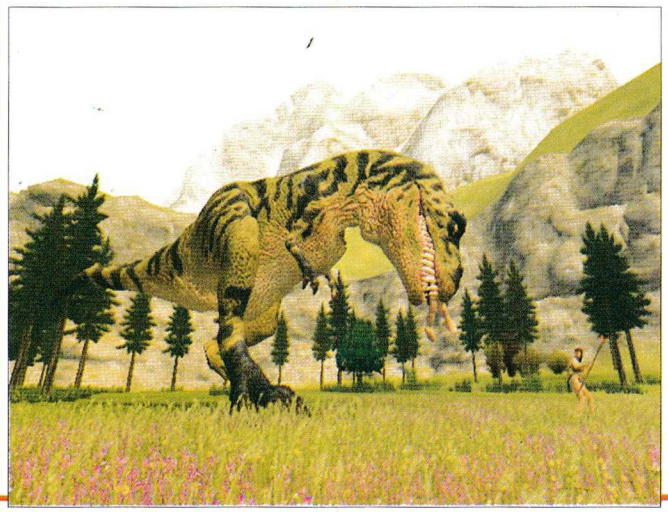


като поредния god game, Молиньо отбеляза, че предпочита да характеризира играта си като аркадно приключение.

В BC на теб се пада преспективната роля на племенния вожд. Целта ти е да се проявиш като добър лидер, който да научи хората си на всички умения, от които имат нужда, за да оцелеят в немилостивата първобитна епоха. Племето ти ще се възправи срещу безбройни опасности, сред които особено неприятни срещи с хищните представители на динозавърсия род и периодични рейдове от някакви тайнствени хора-маймуни. За да оцелее подопечните ти дегенерати трябва да работят заедно и да напънат мозъците си, за да разучат нови технологии и да се научат как да използват природните ресурси, търкалящи се наоколо.

Молиньо обяснява, че в началото на играта ще имаш две основни цели - да събереш достатъчно хора, за да създадеш просперираща племе и да ги отведеш до една далечна и митична райска долина, където няма хищници и хората ти ще могат да си еволюират на спокойствие. Играта ще ти предложи гиганстко технологично дърво, маса оръжия и надлежно симулирана хранителна верига.

Системата на преподаване на умения в общи линии ще действа на принципа на възпитаване на животинчето ти от Black & White. Трябва заведеш членът на племето, когото искаш да учиш на нещо на място, където да започнеш да правиш въпросното нещо. Хвърли няколко копия по някоя антилопа пред изумените очи на хората от племето си и те ще се научат да ловуват. Единственото, което не



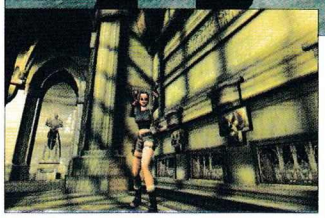
Графиката на BC според очевидците е изумителна. Молиньо е демонстрирал гигантска долина, препълнена с тревопасни динозаври, които в зависимост от породата и размера си се разпръскват, бавно се отдалечават или гледат с любопитство приближаващия се към тях главен герой. Малко по-късно се появяват няколко болезнено злобни раптора - изглеждащи поне толкова добре, колкото колегите си от Джурасик Парк и в долината настава истинска анархия. Така описано може и да не звучи особено представително, но гореспоменатите очевидци твърдят, че всичко, появило се на монитора било изпипано до последната реалистично поклащаща се тревичка от ливадата.

Питър Молиньо е категоричен, че евентуалният срок на излизане от пролетта на 2003 година е силно относителен, защото иска BC да бъде изпипана до съвършенство преди да се появи на пазара. Така и трябва, по мое мнение.

Tomb Raider:
The Angel of Darkness

- Производител: **Core Design**
- Разпространител: **Eidos**
- Дата на излизане: **Края на 2002**
- Жанр: **Приключенски Екшън**
- Очаквания: **Огромни**
- Автор: **Snake**

Практически всичката информация появила се до момента за новото приключние на кака ни Лара беше поместена в статията ми отпреди два броя и трябва да ти кажа, че представеното не експото демо не я обогатява особено. От Eidos са



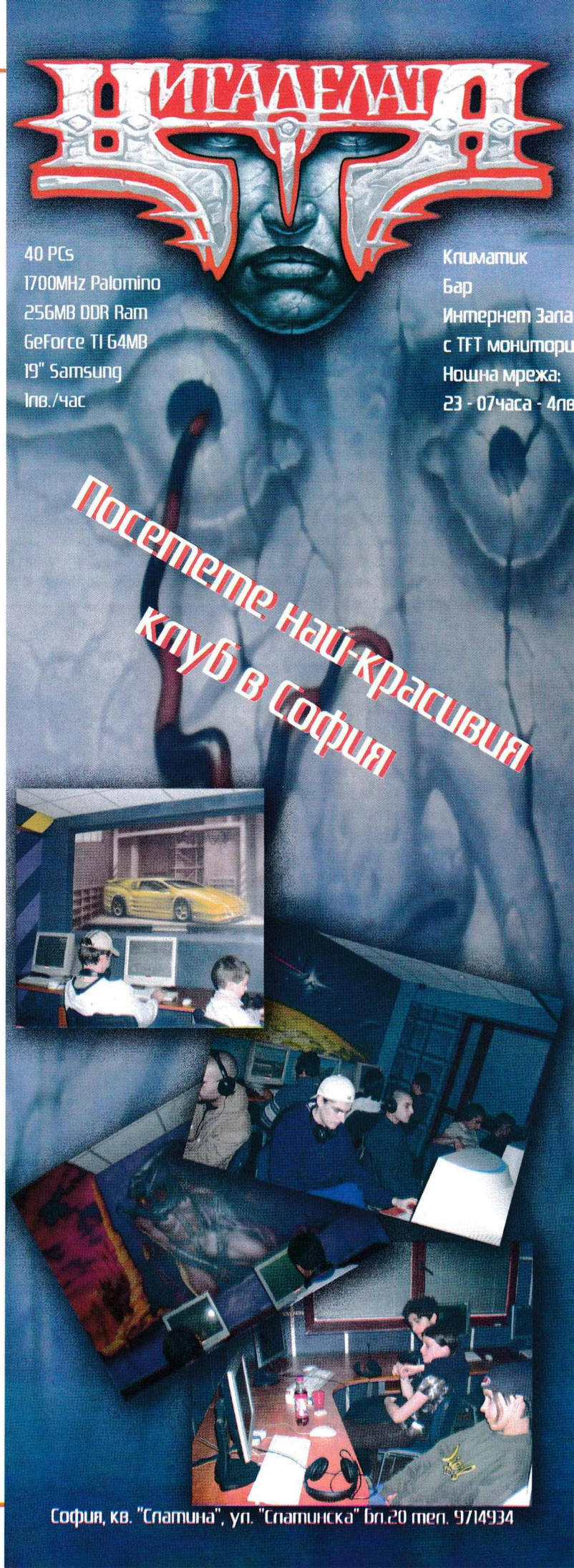
демонстрирали единствено PS2 версията на играта, с обяснението, че тя нямало да се различава особено от тази за PC. Очевидците не са видяли нищо практически ново, освен някои красиви светлинни ефекти и блестящо изработени водни повърхности, които отразявали предметите от околния свят не само на повърхността, но и в дълбочина. Не е показано нищо от обещаните ни нови движения, новите оръжия и новия персонаж, който да замести Лара в края на играта. Нивата са представлявали стандартните за поредицата гробници и мрачни коридори.

Звучи ми или като крайно подценяване на аудиторията, която заг-

новия персонаж, който да замести Лара в края на играта. Нивата са представлявали стандартните за поредицата гробници и мрачни коридори.

Звучи ми или като крайно подценяване на аудиторията, която заг-

ледана в циците на Джил Де Джонг не обръща внимание на куцото демо или като крайно ранен етап от работата по играта, който не предлага по-добър материал за пред публиката. Лично аз все още имам доста големи надежди относно това заглавие, но то е, защото авторите обявиха Дейвид Финчър като основния си вдъхновител, а аз като чуя за Дейвид Финчър обикновено скачам из стаята и викам "Ура!".



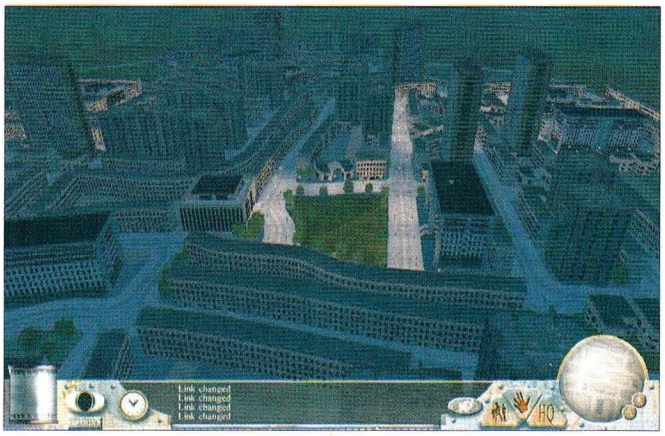
Republic: The Revolution

- Производител: **Elixir Studios**
- Разпространител: **Eidos**
- Дата на излизане: **Лято 2002**
- Жанр: **Стратегия**
- Очаквания: **Големи**
- Автор: **Groover**

Ще отворим секцията с част (за съжаление мястото за всички не стигна) от стратегиите, представени на E3 с едно наистина уникално заглавие - Republic: The Revolution. Попаметливите от вас, сигурно си спомнят предварителния ни поглед върху това свръхобещаващо заглавие. На тазгодишното изложение нещата вече изглеждат доста по-изгладени и датата - краят на 2002г. вече не ни се струва толкова невероятно. За какво всъшност става дума?

Republic: The Revolution е симулатор на държава. Става дума за несъществуващата Новистрана, която като бивша Съветска Република се управлява от тиранин с желязна ръка. Вие сте един от обикновените граждани в Новистрана, но за разлика от тях сте твърдо решени да организирате Революция и да свалите сегашната власт. Това е целта ви - начинът за постигането й е оставен на вас. Можете да бъдете безкомпромисен и брутален или пасивен и внимателен, да се присъедините към мафията или към църквата - просто трябва да протегнете ръка и да вземете това, което ви е присърце. В началото на играта ще ви се наложи бавно да се налагате като фигура в обществото на Новистрана. Което означава държане на речи пред случайни минувачи, кацнал върху кофа за боклук, или влизането в заглавията на вестниците. Когато се издигнете в йерархията тази мръсна и опасна работа (особено ако в близост до вашата аудиторията се намира някой въоръжен блюстител на реда) ще се поеме от вашите помагачи (до 9 на брой). Тях ще трябва да изберете от тълпата желаещи, които вярват във вашия успех и облагите, които една успешна революция би им донесла. В зависимост от качествата на приближените ви, ще можете да ги карате да извършват различни действия. Например добре напомпаните момчета в близката фитнес зала са идеалното лекарство срещу негативните отзиви на пресата. Те ще могат да върнат в правия път не един и двама журналисти. Средствата за масово осведомяване ще бъдат и един от начините да си изградите имидж (независимо дали положителен или отрицателен) сред обществото на Новистрана. На E3 от Elixir показали случай, в който за вдигане на рейтинга на тяхното движение използвали мъченик. След като намерил и убедил един журналист случайно да присъства на точното място в точното време, играчът убедил млад студент да застане на пътя на танк и да протестира против тоталитарния режим в Новистрана. В играта танкът не спрял и прегазил протестиращия, но наблизкостоящия журналист успял да напише статия и да я публикува във вестника си. Грубо, но ефективно.

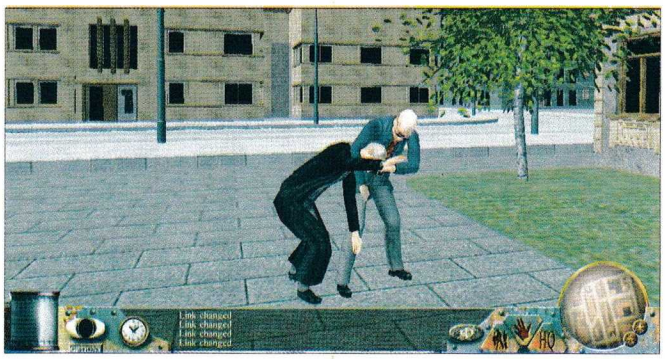
В играте ще можете да контролирате действията на героя си (като му задавате "опашки" за вършене от до 9 последователни задачи), както и да променяте някои настройки, които са на ваше разположение. Например ако откриете клуб по боксиране с цел трениране на кадри и поддържане в добра форма на вашите хора, имате възможност да настроите нивото на агресия в него.

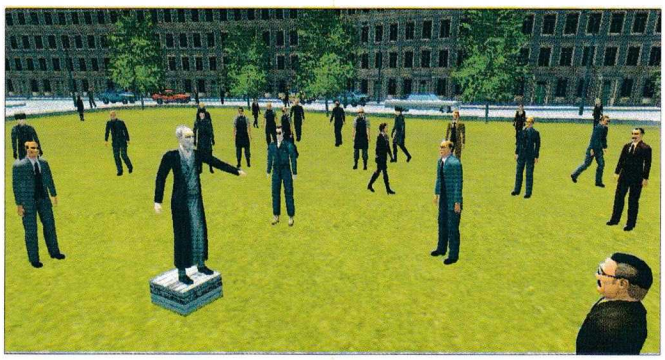


За да не се излежавате по време на игра, в Republic е въведена система от по 5 цели, като постигането на 3 от тях ви довежда до следващия й етап. Повечето от тях ще бъдат свързани с постигане на дадена величина на един от трите ресурса в играта - пари, власт и влияние. Тези три характеристики дават като резултат лицето ви пред обществото, което от своя страна е разделено на три прослойки - богати, средан ръка и бедни. Популярността ви сред богатата класа, сигурно ще повлияе негативно сред по-широките прослойки на населението.

Новиград ще представлява огромен полис, в който ще щъкат около 1 милион конролирани от Изкуствения Интелект на играта създания. Все още не мога да въприема тази огромна бройка, но според Elixir това ще бъде количеството граждани в Republic : The Revolution. Всеки един от тхя ще си има ежедневие, характер, ще следва даден начин на живот...

В основата на графичния облик на играта стои разработения от Elixir енджин, който позволява показването на гигантско количество полигони наведнъж и има възможността при отдалечаване на един обект от камерата той да се описва с по-малко полигони. Republic: The Revolution изглежда малко ръбато, но това е цената, която трябва да бъде платена, за да се показват сцени с над милиони полигона в себе си.



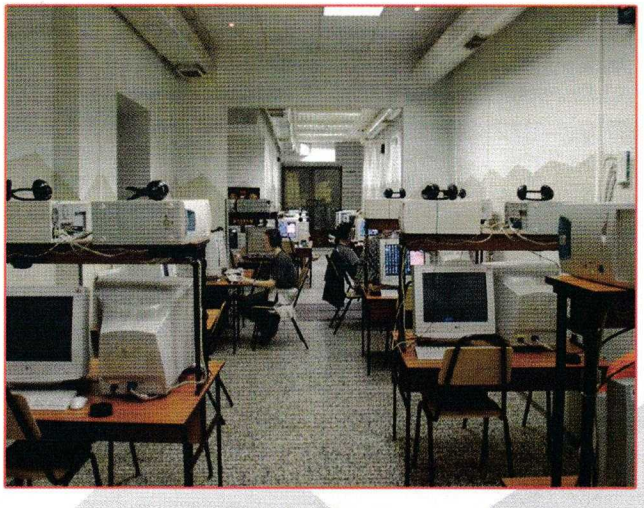


С това ще приключа краткото представяне на Republic, за да оставя повече място на страницата за снимки.

В МАТРИЦАТА

WWW.MA3X.NET

съм! ;-)



Матрицата е първата верига компютърни клубове, която въведе членски карти за своите посетители и плаващата цена между 0.50лв. и 1лв. в зависимост от посещаемостта на клуба. Чрез натрупване на часовете прекарани в клуба, клиентите ни получават допълнителни отстъпки. Издадени са стотици Платинени карти, с които цената за 1 час игра е 0.25лв.

Мегабайтов Интернет към българското Интернет пространство (включително free.techno-link.com) Собствени Counter-Strike сървъри, 19 " монитори, мощни компютри. "Матрицата" се е превърнала в еталон за добре и бързо функционраща верига клубове. Очаквайте скоро нашия подарък към вас Pentium IV, GeForce 4 в клубовете ни. Естествено на същата цена. Затова не се учудвайте на все по-често повтарящата се реплика: "В Матрицата съм!"

Играйте в "Матрицата" и печелете!

Ако сте сред щастливците, успели да натрупат най-много часове във веригата от клубове "Матрицата" ще спечелите уникални награди. Подробности ще получите от персонала на клубовете

Клубове от веригата "МАТРИЦАТА":

Матрицата 1 - ул. "Крум Попов" 64

Матрицата 2 - ул. "Янко Сакъзов" 14А вътрешен двор

Матрицата 3 - ул. "Неофит Рилски" 70 (до "Уго 2")

Матрицата 4 - ул. "Бистрица" 2

The Movies

- Производител: ---
- Разпространител: ---
- Дата на излизане: ---
- Жанр: ---
- Очаквания: ---
- Автор: **Groover**

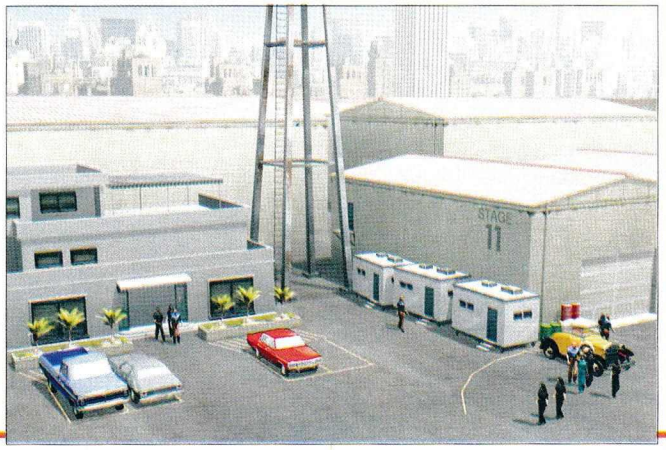
Тази игра не бе показана на изложението E3 в Лос Анджелес, но тъй като става дума за наистина интересен проект, ще си позволим наред с многостраничния материал за E3 да ви досадим с още един предварителен поглед. И то какъв...

Става дума за новото творение на Питър Молиньо. Още една шантава идея на гениалния гейм дизайнер (очаквайте скоро интервю с него в нашата рубрика профили) заплашва, че ще се пръкне на бял свят. При това опасността е съвсем реална - поредното дъщерно студио на Lionhead Studios, озаглавено The Movies ще отговаря директно за разработката на играта.

Действието ще се развива в началото на 20-те годинни на нашия век, а мястото разбира се е Холивуд. Киното все още е едва прохождаща индустрия, а вие сте продуцент със заделени пари от закуски, с които си купувате парче земя (добра инвестиция, ако погледнем нещата от сегашна гледна точка) в обетованата земя на филмоправенето. Започвате изграждането на собствено студио от кота нула - ще ви се наложи да планирате разположението на сградите, къде да тупнете складовете, студиото, стаите на актьорите и всякакви други дреболии. Следващата част от вашата задача е да наемете хора, които да ви вършат работа и да съумявате да им плащате добре, за да не напуснат работа и отидат при конкуренцията. Основната ви дейност, естествено, ще се състои в това да правите най-различни филми. За целта първо трябва да се обърнете към сценаристите си и да им зададете критерии, по които да работят. Дали ще искате екшън, комедия или уестърн, какъв тип да бъде точно филма - романтичен, еротичен (макар че като се замисля надали през 1920година голотата се е радвала на популярност) и т.н. След като е изготвен сценарият ще ви се наложи да изберете актьори и да започне процесът по снимането на филма

На събирането, където Питър Молиньо е правил своята презентация, той е взел за пример уестърн. Идеален за стартирането на ново студио, защото е относително евтин за изработка и за който декорите могат да бъдат използвани и в други продукции. Даа, в самото начало икономията няма да е майка на мизерията, а баща на оцеляването. С бюджета си ще можете да купите няколко декора - тяхната цена ще бъде доста солена. Затова е добре тези реквизити да могат да бъдат използвани повече от един път. Разбира се, не трябва ди отивате в крайности като например всеки божи филм да захвърляте героите си в пустинята, която сте купили, защото публиката и критиците могат да се усетят и тогава можете да кажете сбогом на парите от продажби. Ще ви разнищтят от подигравки. Да си продуцент хич няма да е лесно. А ще ви се наложи да бъдете дяволски добър такъв, за да можете да осигурите пари и за хонорари на актьорския състав. Дори и да са ви направили перфектния сценарий и да сте купили достатъчно реквизити, филмът ви може да е пълен провал именно заради човешкия фактор. Звездите са скъпи, не стават за всяка роля (представяте си Леонардо ди Каприо в ролята на Терминатора и ще разберете за какво става дума) и могат по всяко време да ви откажат участието си, ако не задоволите всяка тяхна прищявка. Точно както в истинския живот, където кино-звездите са малкия ходещ кошмар за всички в екипа по заснемането на филми с техните капризи, The Movies ще реалистичен в този елемент от играта.

Последният елемент от създаването на един филм е неговия маркетинг. Тук Молиньо не е дал много подробности, но рекламата определено ще увеличи сериозно посещаемостта на филмите ви. А ако сте много добри, можете да се класирате и за няколко златни статуетки, носещи името Оскар. Това вече май не е шанс за изпускане.



След като видяхме, че никак няма да ни е лесно да сме собственици на филмово студио, нека да видим, кое точно прави това заглавие уникално.

Идеята на Молиньо е, че след като сте започнали да снимате един филм по сценарий, вие можете да се намесите в производствения процес и да го моделирате по свой образ и подобие. В играта ще имате на разположение най-различни слайдери (при показаното демо те са били само два - романтика и насилие) чрез които ще можете да задавате различна атомсфера във филмите. Например имаме сцена с двама мъже. Ако пуснем слайдера "насилие" на максимум между двамата прехвърчат искри и се започва бой. Ако пък го сложите на позиция минимум дори и да са с извадени пистолети, те ще ги приберат ще се прегърнат кротичко (в зависимост от "романтика"-та) и ще отидат да изпият по няколко бири заедно в бара. Романтика на максимум между мъж и жена ще доведе до това да слагате лепенка "Непрепоръчително за деца до 18 години" на плакатите на филма.

Но това съвсем не е всичко. По този начин ще можете буквално да режисирате своите първи 90 минутни шедьоври, които да запишете на хард диска си и да ги ъплоаднете на сайта на играта или просто да ги споделите с приятели. Играта автоматично ще прави рекламен трейлър към филма, където ще ви показва моментите с ваша намес извън сценария. Намирисва ми на мащабен проект. За неговия размер може би говори и факта, че студиото, което ще поеме всичко в свои ръце се казва така, както и този проект - The Movies.

The Movies определено изглежда различна, интересна и дяволски оригинална игра. Точно в стила на Питър Молиньо. В същия стил е и силно неопределената дата на излизане на амбициозния проект.

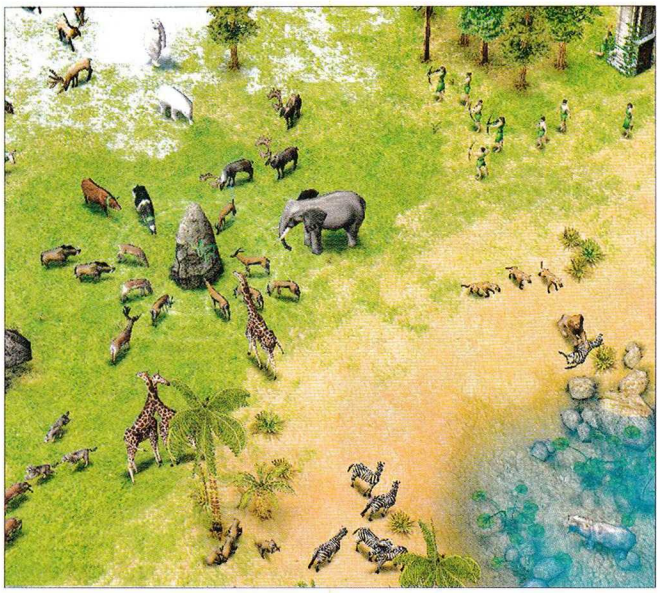
Age of Mythology

- Производител: **Ensemble Studios**
- Разпространител: **Microsoft**
- Дата на излизане: **Септември 2002**
- Жанр: **Стратегия**
- Очаквания: **Огромни**
- Автор: **Groover**

Продължението на Age of Empires серията бе показано и на E3, където заслужено обра овациите на всички почитатели на стратегиите. Ненапразно играта бе посочена за Стратегическа игра N1 на E3 от мнозина западни колеги. Използвайки собствената си графична система BANG! Ensemble Studios са успели да докарат наистина феноменална 3D графика, за новата си игра. И това няма да бъде основната промяна в нея спрямо предишните части.

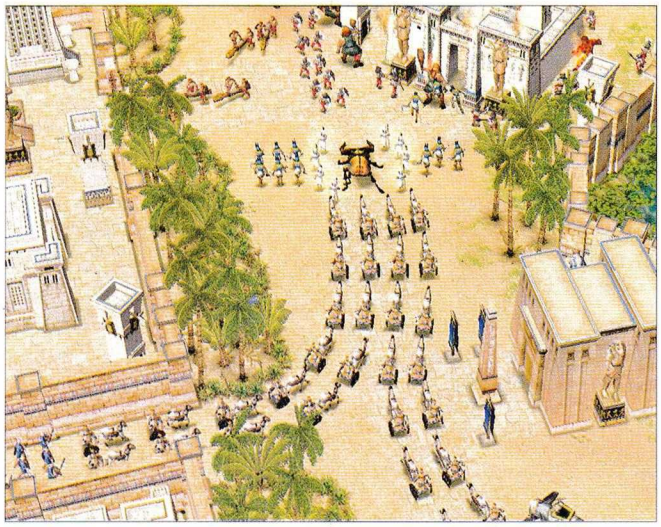
Както вече писахме в нашия предварителен поглед, в Age of Mythology ще можете да разчитате на митологични животни (като Минотаври, Медузи, Циклопи, Тролове и Ледени Гиганти). Те няма да съставляват основната част от армията ви, но ще бъдат сериозна помощ за "нормалната войска".

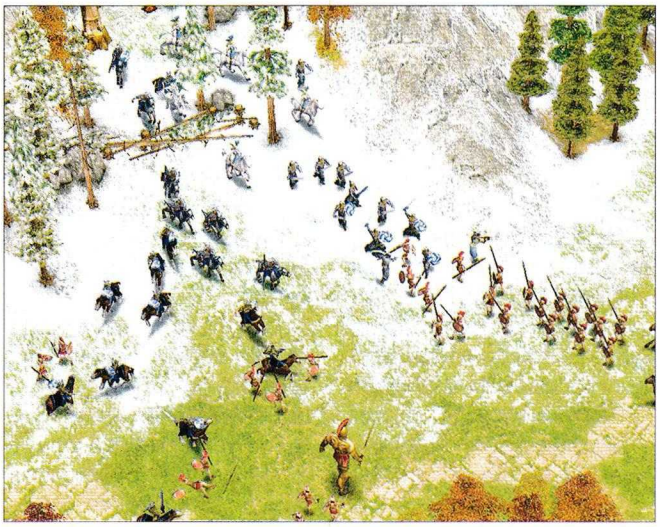
Ще можета да играте с 3 цивилизации, всяка от които има по три фракции в зависимост на кой бог се кланят, което увеличава броят на нациите до 9. Боговете в Age of Mythology ще ви дадат възможност да използвате техните специални способности (уникални за всяко божество), но за да достигнете до тях, ще трябва да заслужите тяхното благоволение. Последното представлява новият ресурс в Age of Mythology, като заместват камъните, които вече няма да ви бъдат необходими. Колкото повече хора оставяте да се молят в храмовете, толкова по-често ще можете да изненадвате врага с "екстри" като земетресение или торнадо.



От Ensemble Studios обещават, че играта ще бъде много балансирана - митологичните същества и божествените интервенции за всяка една раса няма да доминира отчетливо над всички останали.

Малко филмче, демонстриращо геймплея на Age of Mythology можете да намерите на нашия диск.





Kohan II

- Производител: **TimeGate Studios**
- Разпространител: **---**
- Дата на излизане: **2003**
- Жанр: **Стратегия**
- Очаквания: **Средни**
- Автор: **Groover**

Наследникът на стратегията в реално време Kohan ще ни разкаже събитията в света Калдун малко след края на допълнението на първата игра Ahriman's Gift. Злото в ролята на Ahriman отново е в света на коханите (или коаните) и те трябва да се справят веднъж завинаги с него. Цялата тази операция ще бъде извършена изцяло в 3D. При това ще ползва графичната система NetImmerse, която преди няколко години помогна на Prince of Persia да дойде (полууспешно) в 3D. NetImmerse ще позволи на компютъра ви да показва до 100 единици на екрана ви, ще поддръжа най-различни специални ефекти и технологии (като bump map, vertex shader и др.), както и реалистично пресъзданен климат. В играта ще има 6 климатични зони, като всяка една от тях е вързана с различни географски форми като хълмове, долчета, планини и др. Идеята на TimeGate Studios е най-накрая климатът да оказва влияние върху геймплея. Според тях ако правите дълги преходи в пустини с войските си, техният морал бързичко ще падне. Логиката на играта ще бъде запазена от предишния Kohan. Микромениджмънта отново ще бъде на необходимия минимум, а групите отново ще бъдат ваша основна единица. В Kohan 2 играчите ще имат възможност да правят и минигрупа от няколко единици, които да извършват специални тактически мисии. Ролята на безсмъртните в играта ще бъде засилена. Коханите ще бъдат доста по-силни, но за сметка на това ще се намират много по-рядко и ще бъдат истинско богатство за всяка една армия.

Последната новост, която засега е разкрита в Kohan II е че играчът ще има възможност да играе от 4 различни раси и 5 политически фракции.

Spring Break

- Производител: **Deep Red**
- Разпространител: **Eidos Interactive**
- Дата на излизане: **Лято 2002**
- Жанр: **Стратегия**
- Очаквания: **Средни**
- Автор: **Groover**

Ето едно заглавие, което ще се хареса на хората, прекарващи своето време пред най-различни тип-Tycoon-и. Най-общо казано тази игра ще прилича на Theme Park, като тук няма да имате един увеселителен парк, който да мениджирате, а група от Острови, създадени специално да задоволят буйни тийнейджъри по време на пролетната им ваканция.

Всеки един от островите ще си има уникална времеви условия и опасности пред децата. Добре обучен персонал ще трябва да пази вашите малки посетители и да прави

всичко възможно те да се чувстват комфортно. Това включва всякакви техници, чистачи и спасители. Сред сградите, където ще се забавляват тийнейджърите ще бъдат и баровете. Там ще се предлага бира, чийто тип и концентрация ще бъде основният инструмент да регулирате настроението на туристите.

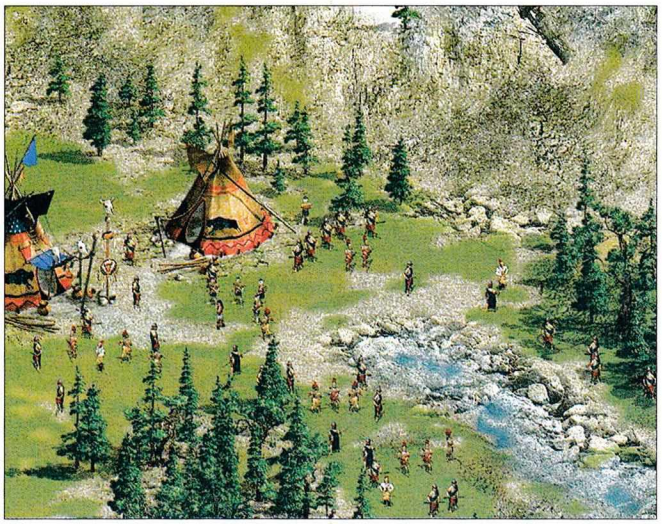
В играта няма да имате за цел да акумулирате определен брой пари, а по да постигнете определена популярност. За да успеете, са предвидени събития от типа на "Мис мокра фланелка", дискусионни клубове и др.

American Conquest

- Производител: **Russobit-M**
- Разпространител: ---
- Дата на излизане: ---
- Жанр: **Стратегия**
- Очаквания: **Средни**
- Автор: **Groover**

От създателите на Cossacs идва следващата стратегия в реално време. Тя ще ни занимава в епохата от 15 до 18 век, когато Новият Континент - Америка е бил завладян, преразпределян докато най-накрая не е извоювал своята независимост. CSG Games ще използват за новата игра подобрена версия на техния engine. Той ще може да поддържа до 16 000 единици на карта, а пространството, по което цялата тази армия ще може да се шири е нараснало многократно. В играта са добавени и много нови графични детайли, които ще накарат American Conquest да изглежда доста по-добре от Cossacs.

В играта ще можете да играете с 12 раси сред които: британци, испанци, французи, ацтеки, маи и от племената Алгонкин, Хурон, Делауер, Пуебло, Ирокуа и др. Всяка една от расите ще бъде с различен архитектурен стил, ще говори на собствения си език/диалект и ще бъде различно технологично развитие. Целта на CSG Games е да ни дости



вят едно максимално реалистично преживяване. Поради тази причина и битките в American Conquers ще бъдат уникални за стратегиите в реално време. Тук не става дума за въведените от Cossacs амуниции по време на бой, време и ресурс за презареждане (на топовете ще им бъдат необходими както гюлета, така и хора, които да ги зареждат). Формациите в играта ще бъдат в основата на битката. Всяка една група ще се състои от офицер, флагоносец и барабанчик. Ако по време на атаката офицера е убит, това ще влоши чувствително морала на останалите, а моралът ще бъде основната причиан вие да спечелите или загубите дадена битка.

Дойде време и за малко статистика. В American Conquest ще има 4 кампании с общо 30 мисии, 6 симулации на исторически битки, 12 мисии за самостоятелна игра и 100 различни единци и 160 сгради.

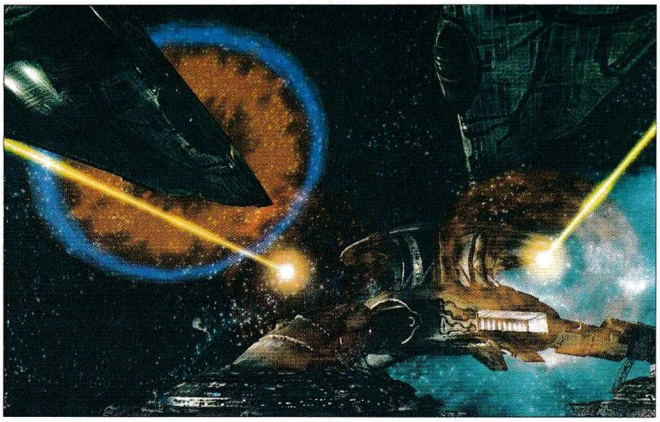
Haegemonia

- Производител: **Digital Reality**
- Разпространител: **Cryo Interactive**
- Дата на излизане: **Есен 2002**
- Жанр: **Стратегия**
- Очаквания: **Средни**
- Автор: **Groover**

Унгарците от Digital Reality не стоят със скръстени ръце и след като направиха Imperium Gallactica пускат ново заглавие, което се развива в космоса - Haegemonia. Играта ще бъде стратегия в реално време, която ще се развива през 22-и век. Според Digital Reality, дотогава хората ще могат да пътуват свободно между звездите и дори ще се успели да колонизират Марс. Новата колония се е опълчила на планетата майка и отношенията между двете не са от най-цъфтящите. На всичко отгоре непозната раса от извънземни е насочила вниманието си към конфликта на хората.

В Haegemonia ще имате възможност да избирате между три кампании - по една за всяка една от страните. Те ще бъдат нелинейни, което обещава интересна история и обрати в действието, които са следствие от вашите решения. Интересни са и хората (и извънземното) в чиито обувки ще влезете - ако изберете Земята, ще бъдете Джак Корсо - сирак, който е успял да стигне чина офицер в йерархията на Земята.

Играта следва стриктно догмите в жанра - събираш ресурс (в Haegemonia той е само един), строиш корабио и унищожаваш врага. Ако се загледаме в подробностите, обаче, ще открием някои интересни неща. Като например технологично ниво с повече от 200 открития (с взаимоизключващи се клонове), иновативна шпионска система, дупки в пространствения континиум, които ще ви позволяват бързо да пренасочвате войски от едно място на друго и не на последно място - невероятно красива 3D графика. Това последното би трябвало да си личи от скрийншотовете от играта (освен ако нямаме проблеми с печатницата).



Civilization III: Play The World

- Производител: **Firaxis Games**
- Разпространител: **Infogrames**
- Дата на излизане: **Края на 2002**
- Жанр: **Стратегия**
- Очаквания: **Големи**
- Автор: **Groover**

Допълнението към добрата стара Civilization III ще бъде приветствано от всички почитатели на играта. Най-накрая има модул за мултиплеър, с който празните закани към съседа могат да бъдат въведени в реалния живот. И тъй като походовите стратегии са доста мудни в този режим, от Firaxis ви предлагат няколко режима на игра, които да облекчат нервите ви. Имате възможност да избирате между игра от кота 0 и някой от другите режими - Regicide (подобие на шах - императорът е представен като фигурка върху картата и целта ви е да стигнете до него), Elimination, Domination и King of The Mountains. Ако изберете нова мултиплеър игра, ще избирате между стандартно каране на ходовете, едновременно каране на ходове и така наречения timeless режим. Последния се доближава най-много до стратегията в реално време. Вие имате някакъв компютърно определен ход и ако сте местили дадена единица веднъж, нямате право да я ползвате втори път преди времето да изтече.

Сред другите подобрения в допълнението са осемте нови раси (идващи в комплект с осем лидера и осем уникални единици). Сред тях ще видим Монголи (с Чингиз Хан и кашици), Испанци (с кралица Изабела и конкистадори), Гали, Картагенци, Отоманци, Араби и други. За разнообразието на стратегическата карта ще се грижат трите нови съоръжения - преден пост (служи за да отблъсне Fog of War-а над част от територията), радарни кули (за бонус при водене на бойни действия) и въздушни бази.

UFO : Aftermath

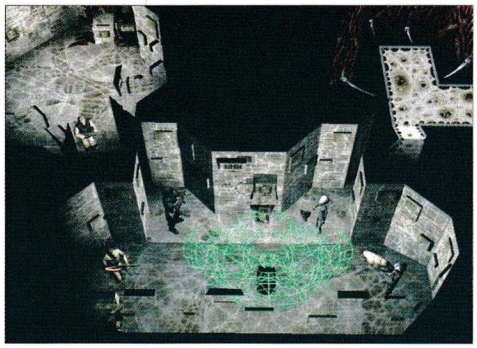
- Производител: **Altar Interactive**
- Разпространител: ---
- Дата на излизане: ---
- Жанр: **Стратегия**
- Очаквания: **Огромни**
- Автор: **Groover**

В разработка е неофициалното продължение на популярната преди няколко години серия UFO. UFO: Aftermath ще бъде смесица между стратегия и походова тактическа игра с ролеви елементи.

Действието в играта се развива след като извънземен космически кораб навлиза в орбита около Земята и от него излизат облаци спори, които бързо се размножават в атмосферата и закриват слънцето. След седем дни биологичния щит се разпада и оцелелите земляни се подготвят да посрещнат подобаващо атаката на инопланетяните .

Концепцията на UFO серията ще бъде запазена - играта условно ще бъде разделена на две части - стратегеическа и тактическа. В първата ще можете да избирате изследванията, които да стартирате, територията която да разчистите от извънзмени, както и да приемате различни мисии. Втората (и по-интригуваща) част е походова, в която вие разполагате вашите командоси по територията, на която ще се бият (град, подземия или свален извънземен кораб) и ги местите ход по ход докато не избиете лошите. Мисиите в Aftermath ще се генерират произволно, така че няма опасност да ви писнат. Новото в UFO: Aftermath е възможността за едновременно планиране на хода от вас и противника ви, както и характеристиките на командосите ви, които с течение на времето ще се увеличават в зависимост от опита, който те добиват. Разбира си, вие ще бъдете човекът, който ще разпределя точките опит по уменията на командосите си.

Докато чакате излизането на играта можете да си пуснете едно от старите UFO-та, за да си припомните старата тръпка.



Black & White 2

- Производител: **Lionhead Studios**
- Разпространител: ---
- Дата на излизане: ---
- Жанр: **Стратегия**
- Очаквания: **Големи**
- Автор: **Groover**

Lionhead Studios вече подготвят втората част на излязалата миналата година Black & White. Тя ще се развива години след като сте напуснали Острова, на който прекарахте първата игра. Технологичният прогрес е успял да инфектира и населението на райското кътче и те използват знанията за направа на стрели, лъкове, копия ... изобщо настъпва масово въоръжение. Съвсем логично се стига до масови сблъсъци между хората от различни села. Всички те ви имат за Бог, но проблемът е, че са успели да разберат вашите заръки по доста различен начин. И в този момент идвате вие и вашето животно.

В Black & White 2 ще водите епични войни с хиляди бойци, предвождани от вашия Аватар, срещу конкуренцията. В играта ще има и нов вид последовател - Лидер, който да може да поеме ръководството над отделна рота от вашата армия.

По този начин се засилва до голяма степен стратегическия елемент в играта. Другият нововъведен елемент в B&W 2 в полза на стратегията са стените и кулите, които ще можете да чертаете с помощта на мишкат.

Изкуственият Интелект на играта също ще бъде сериозно попременен. Селяните няма да са някакви безволеви послушни кукли, а ще имат собствен характер и поведение. Ако животното ви само ги тъпче и яде, нищо чудно е хората ви да съберат шайка и да се опитат да убият Аватара ви. Селцата ще могат да се разрастват в градове, а оттам в полиси.

От графична гледна точка, играта ще се очаква да бъде нещо впечатляващо. Като за начало B&W 2 ще бъде 16 пъти по-подробно от предшественика си. Животните ще се възползват от новите ефекти като козина, а и ще могат да обличат дрехи и (евентуално) брони.

Добрата новина за тези, които нямат поне Pentium 4 2GHz е че играта ще излезе 2003 или 2004година.

София,
ъгълът на бул "Дондуков"
и ул. "11-ти Август"
за резервации: 986-77-62

Kobo

Интернет и гейт клуб

Железни машини
1,3GHz T-bird
256MB DDR Ram
GeForce 64MB
17" Flat
Monitors

Изгодни цени (0.50лв. - 1лв.)
Нощна мрежа - 3лв.

Винаги усмихнат
и услужлив персонал

Най-яките геймъри

Оптика към мрежата на Headoff
Супер-бърз Интернет;
Battle.net

Клиентите ни ще имат възможност да посетят обновения ни кафе-бар

В Kobo на посетителите е осигурена перфектната атмосфера за игра

Отвори врати новата зала с климатик вентилация и мощни компютри

ТАЛОН

за безплатна нощна мрежа
в компютърен клуб "Kobo"

на ъгъла на бул. "Дондуков" и
ул. "11-ти Август"

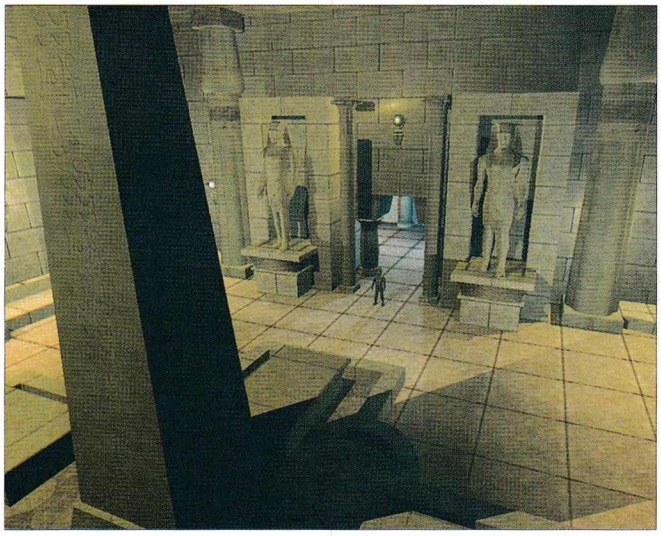
Deus Ex 2: The Invisible War

- Производител: **Ion Storm**
- Разпространител: **Eidos**
- Дата на излизане: **Края на 2002**
- Жанр: **Ролева игра**
- Очаквания: **Огромни**
- Автор: **Demonheart**

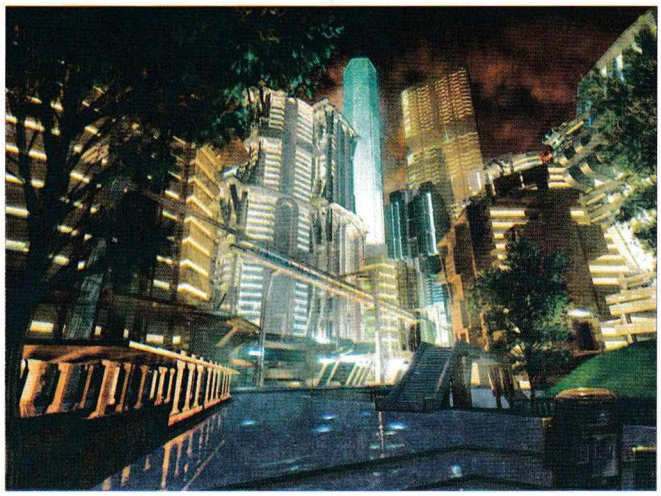
zПреди около две години в Gamers' Workshop се появи тест за една игра, която западната преса заклейми едва ли не като колосално явление в ролевия жанр. Ние някак не успяхме тогава да я оценим по достойнство, като че ли, а може би въпросът просто опира до критерии. Както и да е, това е минало - в този брой наблягаме на бъдещето. А оттам се задава повторният опит на Deus EX да покори сърцата ни. Безспорно едно от най-очакваните ролеви заглавия The Invisible War логично се нарежда като водеща за тази секция от прегледа на E3 игра. А обещанията, съпътстващи появяването й на игровия хоризонт карат софтуерната повърхност да трупне под тежките й стъпки.

И така. Историята, тоест незначе ли са ни малко неприятностите, но както и да е - по-интересното е, че от избора ви ще зависи и отношението на независимите персонажи, които ще срещате към вас. Това няма да наруши основната сюжетна линия, за която, на този етап, не може да се каже нищо конкретно - все още не се е намерил достатъчно пъргав език или наивен мозък, който да преодолее здраво стиснатите - в съгласие със заповедите "отгоре" - зъби. Лаконичният отговор от офисите на "буреносните йони" е, че фабулата ще е различна от предполагаемите очаквания на играчите и с доста неочаквани обрати, но при всички случаи ще се хареса на почитателите на силната история.

Както и в предходната игра, така и в тази на разположение на имплanти, които предоставят нови умения или значително повишават ефекта от старите (например, за по-бързо бягане или по-дълги и високи скокове). Подборът на имплантите е от особено значение, тъй като веднъж поставени те не могат да бъдат свалени. Но дотук споменатото все още е сферата на вече познатото или видяното от предишното заглавие. Нека се вгледаме малко повече в известните детайли, оформящи новия облик и имидж на Deus EX 2: The Invisible War. Говорейки за облик на преден план веднага изпъква най-очевадното. Новата графична платформа. С други думи Unreal енджин. Наред с добрата визуализация на обектите и детайлността на текстурите обусловени от самата платформа, разработчиците демонстрират явна гордост от реалистичните светлини и сенки. Казано иначе всеки предмет ще хвърля точно такава сянка, каквато би следвало с оглед броя и разположението на източниците на светлина, както и тяхната отдалеченост от обекта. Така например може да разберете, че някой се приближава, само като мернете разтеглената му сянка, резултат от светлината на лампата, намираща се някъде в другия край на дълга улица. Същата технология ще бъде използвана и за другата игра, която Ion Storm подготвя - Thief 3. Напредък (предимно технологичен) се забелязва не само по отношение на визуализацията, в играта има още една промяна - наглед незабележима, но доста съществена и важна - всеки предмет тук тежи! При това колкото се очаква и принципно би трябвало да тежи. Ще го забележите във всеки от случаите, когато ви се наложи да пренесете или хвърлите нещо. Всеки път когато трябва да преместите нещо тежко колкото се може по-тихо, а не можете да го вдигнете и се принуждавате да го влачите.



чителното, което се знае за нея. Тя започва около 15 години след края на първата част. Разработчиците от Ion Storm са решили да създадат приемственост между двете игри, вписвайки старите герои като независими персонажи във втората част. Така че отново ще контактувате с тях, именно те ще ви възлагат повечето задачи и ще ви помагат. Доколкото може да се разчита на пропълзелите в пресата слухове създаването на новият герой, който ще можете да по свой собствен вкус ще се базира на ДНК-проби на бившия главен герой J.C. Denton. На фона на това спокойно може да се каже, че новото ви опитно зайче се явява нещо като негов син, респективно - дъщеря. Да, вече ще можете да си създадете и женски персонаж - като



рача ще е възможността да усъвършенства героя си, посредством - нека ги наречем "подобрители" (augmentations) - устройства или

Както, може би, всеки, който за пръв път чува за играта, се е досетил, DE: TIW е екшън ориентирано, триизмерно RPG от първо лице, и макар атмосферата в него съвсем да не е като в 3D Shooter, все пак то значително се доближава като начин на водене на битките до своя далеч по-динамичен екшън-събрат. В тази връзка чудовищата и поведенческият им модел са от съществено значение. Дизайнерите вече са готови с новите изчадия, а програмистите са се постарали - следвайки вижданията на "лийд" дизайнерите - да ги дарят с уникалност. Ко-

гато играта залее мониторите по цял свят играчите ще се сблъскат с противници, всеки от които има свой собствен темперамент и модел на поведение и ще реагират по свой начин на появата и намесата ви в жизненото им пространство - примерно ще има риба, която ще ви атакува единствено ако сте ранен и кървите.

Наслушали сме се на какви ли не обещания относно Изкуствения Интелект. Така е. Но едва ли някой може да устои на изкушението да се поддаде на надеждата си, че ето - видите ли - абе, точно този път нещата ще са малко по-различни и най-после думите ще придобият реално покритие. Така е и сега, ето какво тръбят от Ion Storm - създадени са няколко нива на тревога. Това ще рече, че ако някой пазач само мерне сянката ви зад далечен ъгъл, може да си помисли, че някакъв помияр се разхожда там и след секунди вече ще е забравил. Същият пазач ще реагира по съвсем различен начин, ако я види някъде близо около себе си или пък тя твърде чест започне да се появява в полезрението му. Ако ви мерне пък в цял ръст нещата съвсем ще загрубеят. Понякога вразите може да решат да претърсят района. Общо взето процедурата се състои в обикаляне в кръг, като постепенно радиусът му се увеличава (помислете си пак, ако решите да стоите на едно място, с надеждата, че няма да ви забележат). Каквото и да се случи винаги ще чуете някакъв коментар от страна на насрещния персонаж. В играта са заложени около 30 000 кратки реплики от рода на "Кой е разхвърлял боклука?" или "Тоя пак се напика, да го еба!".

И накрая няколко думи, които вероятно ще жегнат и разочароват PC-играчите. Оказва се, че усилията на разработчиците са насочени предимно към създаването на добра конзолна игра, последствията от това предстои да се видят, но, ако не друго, то поне интерфейсът ще е по-опростен.

Както се казва - всяко зло за добро. Да видим колко добро ще ни изсипят създателите заради това малко зло.

Star Wars: Knights of the Old Republic

- Производител: **BioWare**
- Разпространител: **LucasArts**
- Дата на излизане: **2003**
- Жанр: **Ролева игра**
- Очаквания: **Огромни**
- Автор: **Demonheart**

Представената на E3 демо-версия на Star Wars: Knights of the Old Republic, показа една доста далеч от завършващата фаза игра и поради това е много трудно по нея да се съди за крайния вариант, но все пак за заглавието има информация, която да предоставим на вниманието ви.

Историята в KOTOR се развива около 4000 години, преди събитията в Епизод 1: The Phantom Menace.

Създаването на герои се базира на шаблонна система. Ще бъдат представени общо 30 различни класа, разпределени между 5 раси. Като допълнение към класа на героя си, ще можете да избирате занимание - дали да бъде воин, бандит (като Ландо) или скаут.

Уменията са забулени в мистерия, но от LucasArts твърдят, че ще са над 100, разпределени в различни категории. Знае се, че ще има такива, които дават възможност да се хакват компютърни мрежи или просто да се справите с даден компютър. Също така героят ще може да се научи да препрограмира и управлява дроиди. Създателите не желаят да разкриват подробности около историята, но основната идея е, че - благодарение на някакъв джедай - героя открива скритите си заложби да използва Силата и да израства като рицар-джедай през останалата част от играта. Когато опознаете своите възможности, свързани със Силата, ще се озовете пред избора дали да продължите развитието си като Джедай или като Сит. Това зависи най-вече от начина, по който се отнасяте към останалите. Ако често се държите агресивно, със сигурност ще се превърнете в следващия Дарт Еди-кой-си. Ако разчитате на интелекта си за решаване на проблемите, то силата ще ви произведе в служител на светлата страна.

Бойната система е смесица от програмирани, реалновремеви движения. Притежавате бойни показатели, които илюстрират възможностите ви да се биете ефективно и да научавате нови техники. Изучените удари, обаче, не се активират с натискане на бутона за удар, а се включват автоматично. Изглежда структурата на битките все още не може да даде пълен контрол над движенията, без да превърне боя в типичен "hack and slash".

Вътре, в основната игра, ще намерите няколко мини-игрички, дори и такива с карти (космическо казино?).

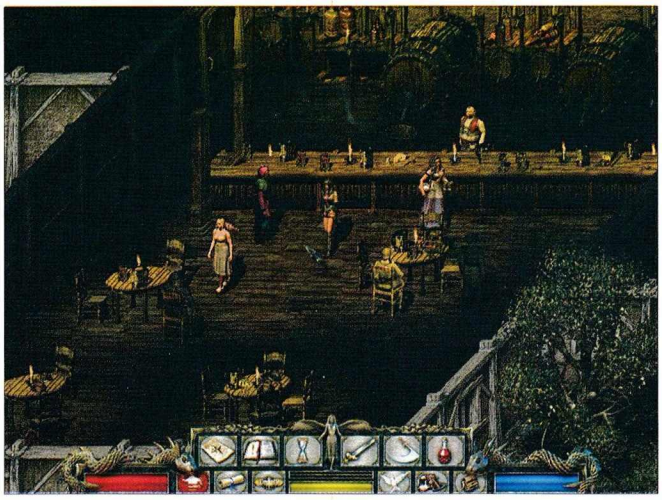
Това е всичко, което на този етап може да се каже за тази игра, но тя, определено, се очертава като едно любопитно предложение от страна на Lucas Arts, за които май е време най-после да дадат на геймърите и едно добро ролево заглавие, чието действие се развива в любимата на мнозина вселена.

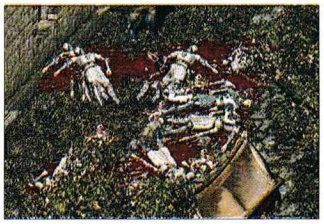
Divine Divinity

- Производител: **Larian Studios**
- Разпространител: **CDV**
- Дата на излизане: **Есен 2002**
- Жанр: **Ролева игра**
- Очаквания: **Големи**
- Автор: **Demonheart**

"Това да не би да е някакъв клонинг на Diablo или Baldur's Gate?" бе най-често задаваният въпрос относно Divine Divinity. Поводът - не само визуалната прилика с "Дяволчето" на Blizzard и "Портата" на BioWare, а и огромният брой умения, чудовища, задачи, не-игрови персонажи, както и сходният начин на управление. Според шефа на начинанието Swen Vincke, няма основание за такива предположения и идеите им са далеч от това да наподобяват популярните заглавия в жанра. "Целите ни са да предоставим на играча възможността да пригоди героя си по свой вкус, без ограничение на уменията и предметите, които да използва" - твърди той. И има основания за това - играта предлага само 6 героя от 3 класа - warrior, wizard, и survivor (нещо като rogue), но всичките 96 умения са достъпни за всеки клас. Отделно са създадени над 100 чудовища и около 150 не-игрови персонажи. Интересното е, че показателят за авторитет не е еднакъв сред всички жители на света, а всеки персонаж си има собствено отношение към вашия човек, зависещо от това доколко действията ви го засягат лично. Иначе, в общ план историята е малко банална - светът Rovellon е заплашен от разруха. Лошковците са група черни магове, водени от Господаря на Хаоса.

Това, разбира се, не означава, че играта ще бъде скучна. Предвижда се доста млатене (а'ла Dablo), красиви ефекти, смяна на ден и нощ, дъжд и други природни стихии. Въпреки множеството ефекти, играта върви леко и не се забавя, за което можем да поздравим програмистите. Остава само да я дочакаме да излезе (по предварителна преценка - някъде в края на септември).

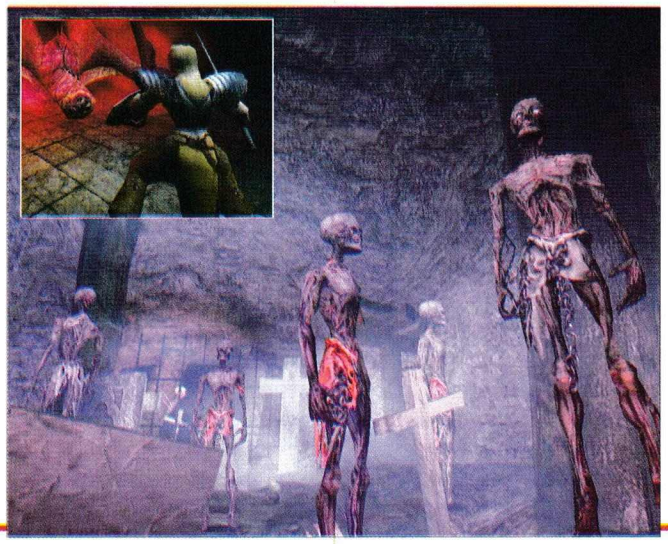


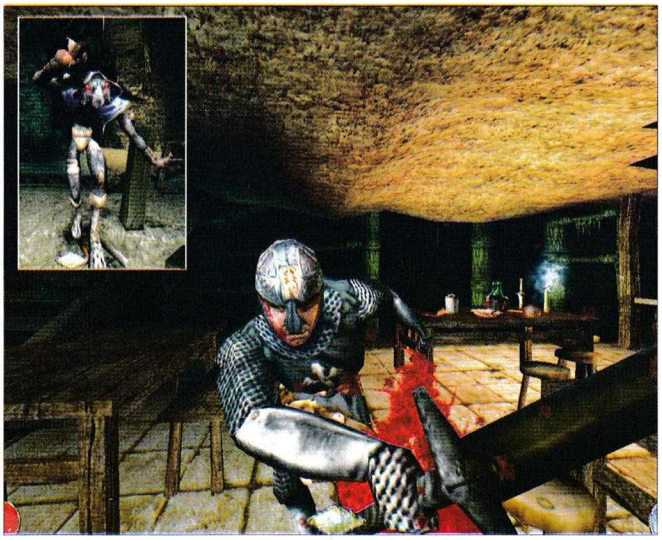


ARX Fatalis

- Производител: **Arkane Studios**
- Разпространител: **Fishtank**
- Дата на излизане: **Есен 2002**
- Жанр: **Ролева игра**
- Очаквания: **Големи**
- Автор: **Demonheart**

Ето едни френски момчета (е, може и момичета да имат), които са решили да атакуват висините в ролевите игри. Става въпрос за Arkane Studios, чиято любов към класиката Ultima Underworld е пресъздадена в ARX Fatalis. Играта ще се развива в необятен подземен лабиринт. Историята разказва, че едно време на земята имало светлина, но слънцето внезапно изчезнало. Страхувайки се от тъмнината на откритите пространства, жителите на Аркс решили да се преместят в далеч по-сигурните изоставени мини. Оказало се, обаче, че сигурността е разтегливо понятие, защото точно под мините се простирали пещерите на огромна паплач гоблини и троли. Те, от своя страна, не били особено очаровани от новите си съседи. Нататък е ясно. Играта започва от подземните затвори на чудовищата. Героят, останал без никакви спомени от предишния си живот, трябва да намери спасение за себе си и за целия си народ, като върне светлината в небето.





Управлението също е подобно на онова от Ultima Underworld, като мишката може да изпълнява почти всички нужни функции. Интересна е бойната система. Имате показател за сила на удара. Колкото по-дълго задържите бутона за атака, толкова по-силен ще бъде ударът ви (но и по-бавен). Магическата система се основава на използването на магически руни, като всяка от тях отговаря на различна магия.

Очаква се играта да се появи съвсем скоро - до края на лятото. Тогава ще я разнищим подробно.

Prince of Qin

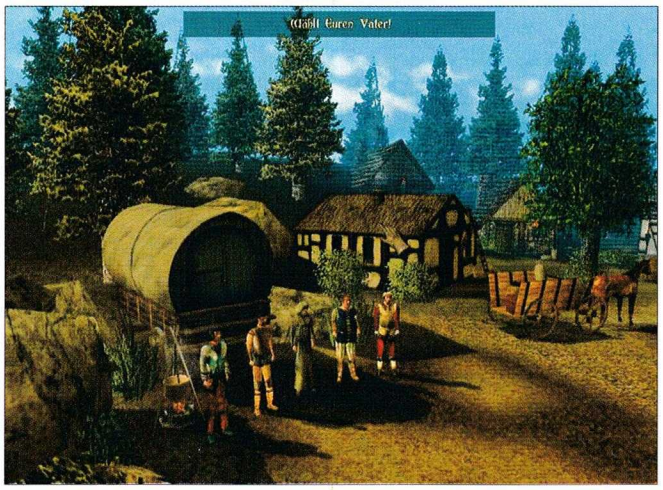
- Производител: **Object**
- Разпространител: **Strategy First**
- Дата на излизане: ---
- Жанр: **Ролева игра**
- Очаквания: ---
- Автор: **Demonheart**

Колко от вас са запознати с китайската история? Не много, предполагам. Ето ви една игра, която ще ви позволи да надникнете във времената на трите царства на древен Китай, около 210 години преди Христа. Въпреки, че е фентъзи-ориентиран и не следва точно реалната история, Prince of Qin пресъздава почти пълно атмосферата на онези времена. Ще се запознаете с тогавашните хора, ще посетите някои от най-известните места и ще участвате в конфликтите между могъщи династии. Разработчиците обещават над двеста NPC-та, а между обектите, които ще видите, присъства Великата китайска стена. Основният ви герой е Фу Су, принц от династията Кин. Срещу него се готви заговор, но за щастие той научава навреме и тръгва да търси враговете си. Към него могат да се присъединят още четирима спътници. Тук е редно да споменем и предвидените класове и умения. Самият Фу Су е паладин, а останалите варианти са: магьосник, убиец, вещица и... "бабанка" (вие как бихте превели "muscle men"?). Всеки клас има различен набор от около 20 умения. Много интересно е устроен инвентара на героите ви - магическите предмети в него ще мога да си взаимодействат. Например, вълшебния пръстен на магьосника Кен Цу повдига защитата на паладина Фън Дао. Добре е измислено, да се надяваме, че ще бъде и добре реализирано.

The Guild: Europa 1400

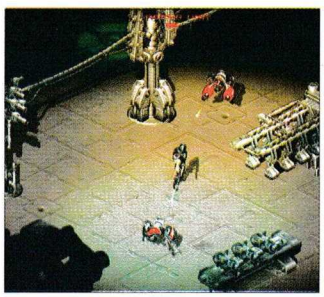
- Производител: **JoWooD**
- Разпространител: **JoWooD**
- Дата на излизане: **Края на 2002**
- Жанр: **Ролева игра**
- Очаквания: **Средни**
- Автор: **Demonheart**

Играта представлява странна амалгама от RPG, RTS и икономическа стратегия. Според създателите тя е "симулация на средновековния живот". Може да се вживеете в ролята на ковач, алхимик, свещеник, крадец и други (засега предвидените кариери са общо 12). При всеки случай ще се сблъскате с проблемите, тревожили повечето средновековни личности (като "Как да си платя таксите?" или "Къде да се напия?"). Точното времеположение на играта е 1400 година след Христа. Точно тогава интензивно се разкриват нови начини за търговия, водещи до голям икономически растеж. Основната ви цел е да се впишете в този растеж, и да се възкачите на по-високо социално ниво. Естествено, от време на време ще се появяват чумни епидемии и все по-изобретателни обирджии - нещо нормално за онези времена. Развитието на играта ще бъде в няколко поредни мисии, а любителите на груповата игра ще могат да се свързват наймного осмина накуп. Не звучи кой знае колко ободрително, но все още имаме твърде малка представа що за чудо е тази игра, така че да не избързваме със заключенията.



Harbinger

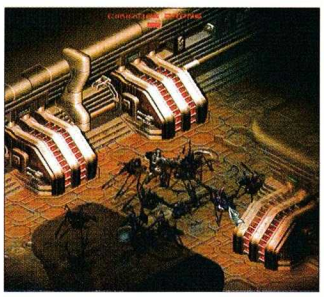
- Производител: **Silverback**
- Разпространител: ---
- Дата на излизане: ---
- Жанр: **Ролева игра**
- Очаквания: ---
- Автор: **Demonheart**

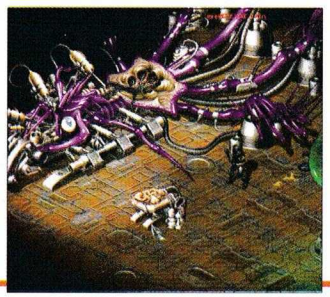


Добре дошли на интергалактическия кораб Harbinger. Моля, не се чувствайте удобно! Току-що бяхте назначени за роб. Нямате право на адвокат, всъщност нямате никакви други права, освен да посетите залата за психо-изтезания. Така че, захващайте се на работа. Ако се нуждаете от нещо, съобщете на пазача. Той ще е доволен да ви услужи с няколко шута. За сведение: пазачите ни са обути с кубинки, 46-ти номер.

Ей такова е положението на робите, заточени в огромния космически плавател, в сравнение с който Звездата на смъртта изглежда като новородено котенце. Няколко роби, обаче, успели да избягат и създали бунтовническа група с основна цел освобождаването на още затворници. Така се появява вашия герой. Той е един от бунтарите. Ако можем да говорим за избор на раси, то те са три - човек, робот и някакво извънземно с неустановено месторождение. За всеки от тримата са предвидени уникални оръжия и техники (например, само човека е достатъчно хитър, за да залага капани).

За външния вид няма какво да говорим - типична Diablo-подобна игра. Все пак ще бъдат използвани множество 3D ефекти, което значи много красиви изгледи. Фабулата на играта е оригинална (поне за RPG) и с нетърпение ще чакаме да видим. Чудя се само как може един робот да вдига нива опит...



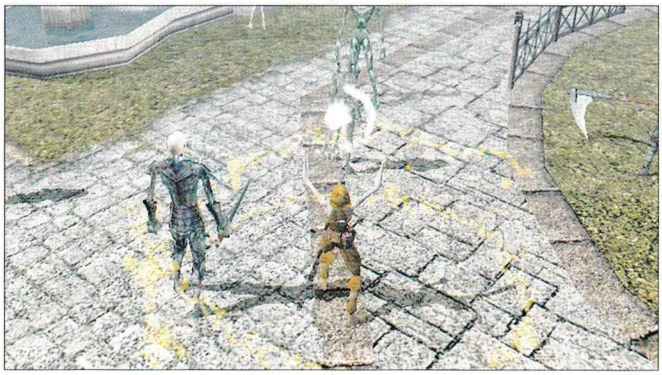


Neverwinter Nights

- Производител: **BioWare**
- Разпространител: **Infogrames**
- Дата на излизане: **Юли 2002**
- Жанр: **Ролева игра**
- Очаквания: **Огромни**
- Автор: **Demonheart**

Съвсем в реда на нещата, на E3 бе представено едно дългоочаквано и нашумяло заглавие - Neverwinter Nights. Игра, създадена от BioWare, на основата на най-популярната ролева система Advanced Dungeons&Dragons и събрала слава покрай BalJur's Gate 2 не може да не бъде забелязана. Посетителите на изложението имаха възможност да си създадат герой и да се впуснат в кратка мултиплеър-сесийка. С оглед на съвсем скорошното излизане на играта тук няма да се впускаме в подробности, тях ще прочетете още в следващия брой.

Най-забележителното в заглавието е неговият прост интерфейс и управление. Почти всички действия се извършват чрез посочване и еднократно цъкване или задържане на левия бутон на мишката. Можете да движите героите си и с помощта на клавиатурата. Специалните умения и магиите се избират от падащи менюта, извиквани с десния бутон.



Може да си конфигурирате "горещи" бутони. Всичко е лесно и елементарно.

Улеснения са предвидени и за играчите, поели ролята на Разказвачи. По същия начин - с падащи менюта и елементарната влачи-и-пусни (drag-and-drop) функция на компютърния гризач, те могат да напълнят подземието с каквито си искат гадинки и предмети. Дори им е предоставена възможност да създадат свои собствени същества, с желания от тях външен вид и поведение.

Самата игрова система наподобява тази на Baldur's Gate 2, но има много промени. Ефектите, особено тези на магиите, са доста шарени и лесно хващат окото. everwinter Nights все още изглежда красива и обещаваща.

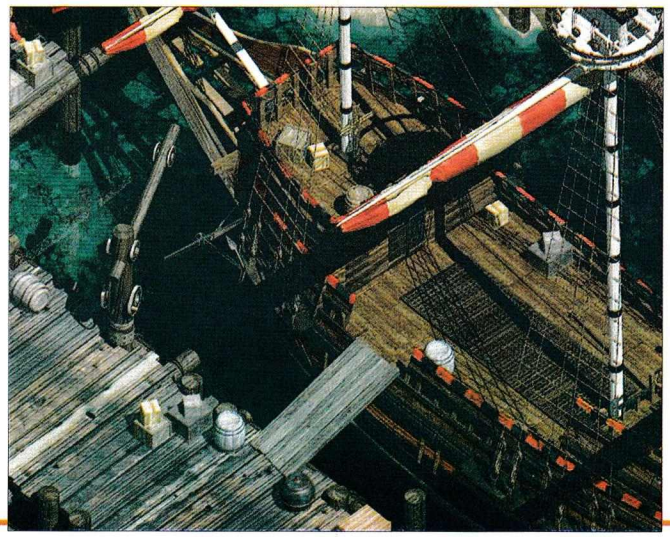
Lionheart

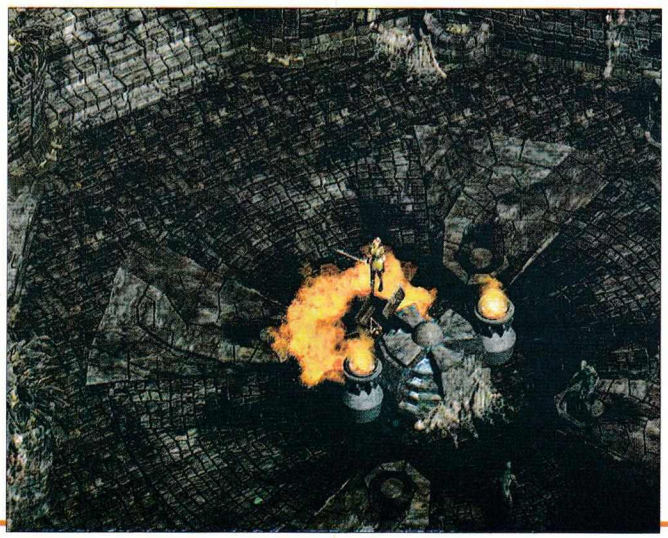
- Производител: **Reflexive**
- Разпространител: **Interplay**
- Дата на излизане: **Края на 2002**
- Жанр: **Ролева игра**
- Очаквания: **Средни**
- Автор: **Demonheart**

Ето и едно съвсем ново заглавие, предложено от Reflexive Entertainment, наподобяващо добре познатите ни ролеви игри на Black Isle Studios. Не случайно в заглавието на играта стои името на Ричард - Лъвското сърце. Тя представя един съвсем нов поглед към историята на Европа. Причината се крие именно в личността на човека, предвождащ третия кръстоносен поход. В желанието си да помогне на своите войски, той събира на едно място три могъщи артефакта. Това предизвиква магически взрив и Европа бива потопена в тъмната епоха. 400 години след тези събития доминираща сила е магията и няма никаква следа от индустриален напредък. Оттук нататък се появява Героят и започва приключението.

Играта ще използва ролевата система на Black Isle, наречена S.P.E.C.I.A.L. (strength, perception, endurance, charisma, intelligence, agility, luck). Ситемата е много позната на феновете на Fallout. Нейното огромно предимство са неограничените възможности за развитие на героя. Няма класове, няма отъпкани пътища за развитие, героят ви е такъв, какъвто вие си го направите. Основно се играе с един герой, но ще имате възможност да присъединявате до трима персонажи, които не може да управлявате директно. Битките са в реално време и засега не се предвижда вариант за походов бой. Можете да прилагате различни бойни тактики, но не очаквайте огнестрелните оръжия, познати от Fallout-а, Lionheart е чисто фентъзи-ролева игра.

Енджинът на играта е разработен от Reflexive Entertainment, и по подобие на познатия Infinity engine ще се играе в изометрична перспектива. Разработва се от около осем месеца и се очаква да бъде завършена в края на годината.



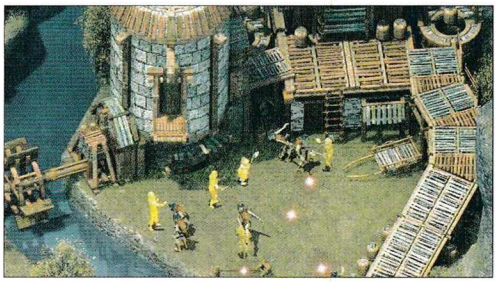


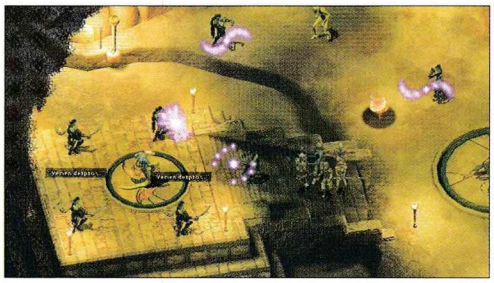
Icewind Dale II

- Производител: **Black Isle Studios**
- Разпространител: **Interplay**
- Дата на излизане: **Лято 2002**
- Жанр: **Ролева игра**
- Очаквания: **Огромни**
- Автор: **Demonheart**

Кой не е чувал за Icewind Dale, кой не е...абе, айде стига с тия риторични въпроси! Няма фен на ролевите игри, който да не знае за съществуването на едно от най-добрите заглавия в жанра. Ето, че на E3 бе представена нейната втора част. Много интересни слухове и факти витаят около тази игра, при това не без основание. Най-интересното е, че ID 2 ще използва третата версия на Dungeons & Dragons, което предполага далеч по-свободна система за създаване и развитие на героите.

Действието се развива в някои от най-известните земи на Forgotten Realms. Както в оригинала, сюжетът е изключително линеен, но всеки проблем ще има по няколко начина за разрешаване, което ще накара играчите да се позамислят преди да тръгнат да млати директно през препятствията. Историята започва 30 години след тази на предшестващата игра. Голяма зло се вихри и вече е покосило десет града. Твоите шест героя са длъжни да се справят с него (звучи логично, нали?).



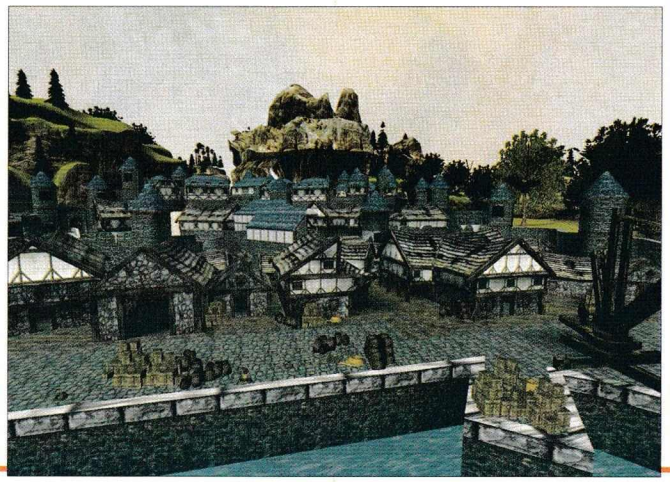


Icewind Dale II използва познатия на всинца ни Infinity Engine. Личи си, че вече е изстискан докрай, но все още изглежда и работи прекрасно. Интерфейсът е преработен и сега е много лесно да стигнете до желаната магия или предмет. Капацитетът на инвентар е увеличен от 16 на 24 слота. Изобщо, играта ще предлага добри възможности за забавление, както за ветераните в жанра, така и за новаците. Засега обаче Interplay не искат да се ангажират с точна дата за излизането й.

Gothic 2

- Производител: **Piranha Bytes**
- Разпространител: **JoWooD**
- Дата на излизане: **Края на 2002**
- Жанр: **Ролева игра**
- Очаквания: **Големи**
- Автор: **Demonheart**

Продължението на Gothic не се различава много от оригинала. Втората част на играта продължава историята на предидущата, като действието се развива в същия фантастичен, средновековен свят. Проблемът този път е предизвикан от силно земетресение, което разрушава магическата бариера на познатата затворническата колония. Повечето затворници се спасяват, но точно на вас се пада да управлявате един неудачник, имал нещастието да бъде затрупан в мините. Още по-лошо става, когато в мините се отваря магически портал, през който армия от демони нахлува в света. След шестмесечна борба за оцеляване, героят бива освободен от призовател, именуван Ксардас. Следва изтребление на тумби зеленокожи орки, а крайната цел, след като Ксардас бива обладан от злите сили, е да затворите страшния портал и да спасите света. После може дори да ви опростят доживотната присъда, хе-хе!



Lock-On

- Производител: **The Figther Collection**
- Разпространител: **Ubi Soft**
- Дата на излизане: **---**
- Жанр: **Симулатор**
- Очаквания: **Големи**
- Автор: **Cabal**

Представената на изложението Lock: Modern Air Combat се очертава да бъде едно от серозните заглавия в жанра на самолетните симулатори. Освен със зашеметяващата си графика отрочето на The Figther Collection смята да разбие конкуренцията си и с невероятния си физически модел. Самите създатели признават, че са хвърлили много труд в усъвършенстването му с цел да приближат максимално играта до суровата реалноста на един истински въздушен бой. Един прост пример за това е показаният А-10, чиято скорост се влияе дори от това с колко дълги откоси пилотът стреля с оръдието, разположено на носа на самолета. От направеното се вижда, че мотото на разработчиците е било реализъм, реализъм и пак реализъм. И въпреки че това, което са сътворили има всички шансове да стане най-добрият симулатор, излизал някога на пазара, от Ubi Soft явно са се уплашили, че играта им ще бъде разбираема само от хардкор играчите(и евентуално от някой и друг ветеран от Виетнам и Пустинна буря). Затова пичовете са сложили и няколко опцийки, от които могат да се възползват по-некадърните играчи. Така че споко, всеки средностатистически парцал ще може да скочи в струващия 30 милиона долара самолет, без да се притеснява, че няма да може да излети и да понарита малко задници. Изборът на машина, която да пилотирате е доста разнообразен. Птичките са осем, сред които и А-10 Warthog, F-15C Eagle, MiG-29 Fulcrum, Su-25 Frogfoot. Други 50 модела са оставени в ръцете на компютъра, за да ви стъжни животеца.

А сега следва най-хубавата част. Кампанията в играта, която обещава свирепи сражения между американските и руските самолети ще се развива в (затаете дъх) "размирния и опасен" регион над Черно море.

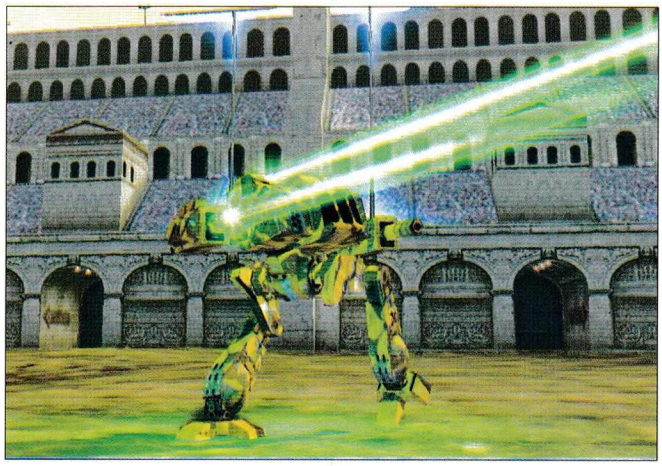
Явно трудността на кампанията ще бъде убиствена (хе-хе, на нас ли ги разправяш тия, бе), защото разработчиците са предоставили на играча над 140 различни видове ракети, бомби и реактивни снаряди, за да се разправи с враговете си.

Единственото, което ни остава е да чакаме официалната дата на излизане, за да се развихрим над родна земя.

MechWarrior 4: Mercenaries

- Производител: **Cyberlore Studios**
- Разпространител: **Microsoft**
- Дата на излизане: **Края на 2002**
- Жанр: **Симулатор**
- Очаквания: **Големи**
- Автор: **Cabal**

Microsoft Game Studios обявиха, че MechWarrior 4: Mercenaries е в разработка и е предвидено да се появи на пазара през есента. Новата игра от вселената на MechWarrior ще представлява самостоятелна кампания. И както се подразбира от заглавието вие ще бъдете наемник, който ще трябва да реши за коя от враждуващите страни ще се сражава. От Microsoft обещават, че историята ще се променя в зависимост от действията на играча. Самите битки ще бъдат разпределени в над 40 мисии на 10 различни планети. В Mercenaries ще има 10 нови робота, плюс старите познайници от MechWarrior 4: Vengeance и MechWarrior 4: Black Knight expansion. Добавени са и цял асортимент от нови оръжия и електронно оборудване, които ще повишат мощта на роботите. Мултиплеърът също не е забравен. Там се предвижат 19 карти и два нови режима на игра.



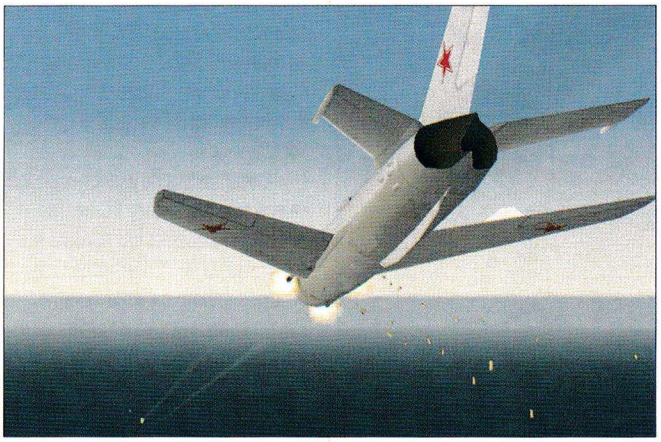
Strike Fighters: Project 1

- Производител: Third Wire
- Разпространител: Strategy First
- Дата на излизане: Лято 2002
- Жанр: Симулатор
- Очаквания: Средни
- Автор: Cabal

Strike Fighters е разработван от Third Wire воглаве с водещия дизайнер на популярния летателен симулатор European Air War.

От Third Wire обещават че ще можете да упрарлявате четири различни реално съществуващи самолета: F-100 Super Sabre, F-104 Starfighter, A-4 Skyhawk и F-4 Phantom II, смятан за един от най-добрите реактивни самолети строени някога. Въпреки че кампанията на Strike Fighters ще е въз основа на въздушни битки от 60-те години, всяка една от мисите ще бъде измислена и няма да има нищо общо с Виетнамската война или някой реалелен конфликт. В играта няма да има и хеликоптери, защото създателите й са предпочели да се съсредоточът върху въздушните битки срещу други самолети (така наречения dogfight). Срещу вас ще летят три различни вида MiG-ве

а именно: MiG-17 Fresco, MiG-19 Farmer и MiG-21 Fishbed. В Strike Fighters ще срещнете и Tu-22 Blinder, Su-7 Fitter, IL-28 Beagle и An-12 Cub.



Едитора на играта ще позволява сами да създавате 3D текстури на вашите самолети а дори и собствени самолети използваики 3D Studio Max.

Strike Fighters: Project 1 е предвидена да излезе в края на лятото. Дано покрие големите ни очакванията ни.

Colin McRae 3

- Производител: **Codemasters**
- Разпространител: **Codemasters**
- Дата на излизане: **Края на 2002**
- Жанр: **Рали Симулация**
- Очаквания: **Огромни**
- Автор: **Chappy**

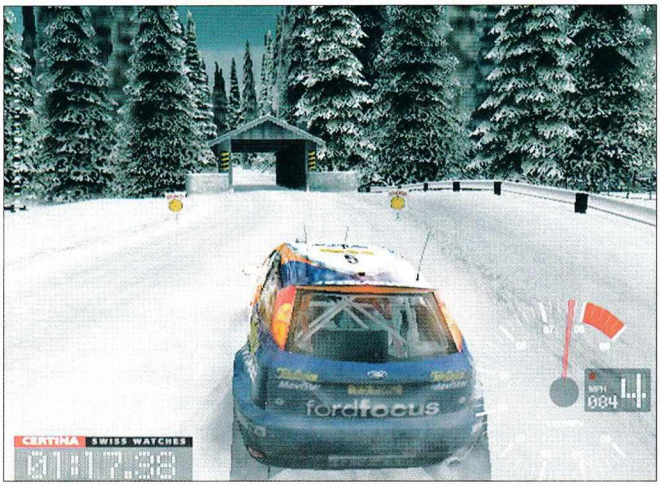
Изборът на игра, чието представяне да открие секцията на състезателните игри, бе изненадващо труден, независимо от факта, че големите заглавия на тазгодишното E3 се броят не на пръсти, а на ръце.

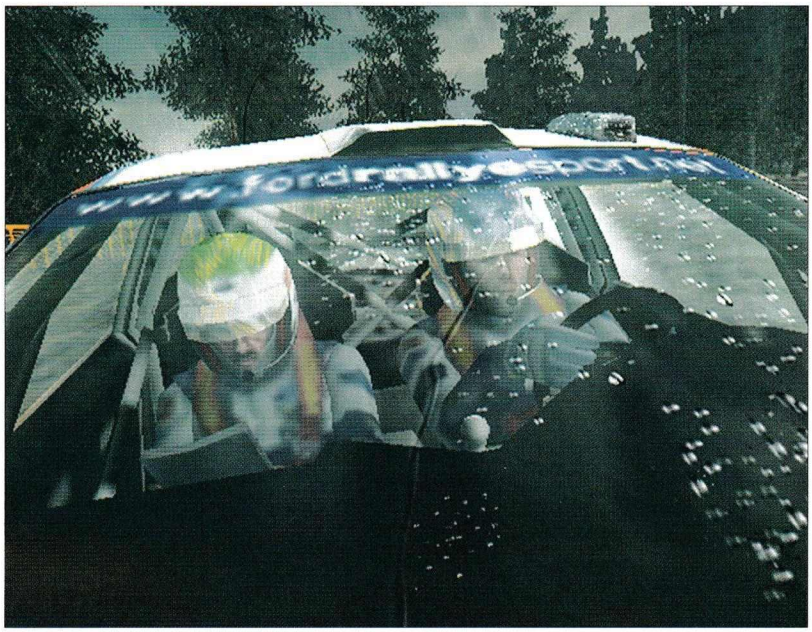
Триумфалната поява на тройката в заглавието на една от най-популярните и обичани рали игри, обаче, не само разбуни духовете на изложението и постави Codemasters начело на жанра, редом с Electronics Arts, но и предопредели нашия избор.

За разлика от Electronic Arts, които отново се връщат към аркадните корени с Need for Speed, Codemasters остават верни на търсенето на изключителен физически модел и детайлност, заканвайки се Colin McRae 3 да издигне реализма до все още недостигани висоти.

Подобно на предните серии и тук възможност за нанасяне на промени и оптимизация на автомобилите е налице, което си е резонно и вече е стандарт за подобни игри. Новост е специалният X-Ray режим, в който ще може да наблюдавате автомобила като през рентгенов апарат и да променяте неговите "вътрешности" в реално време. Това ще бъде допълнително улеснено с цветово означаване на позициите на всяка част, така че и играчи без сериозни познания ще могат да се справят доволително.

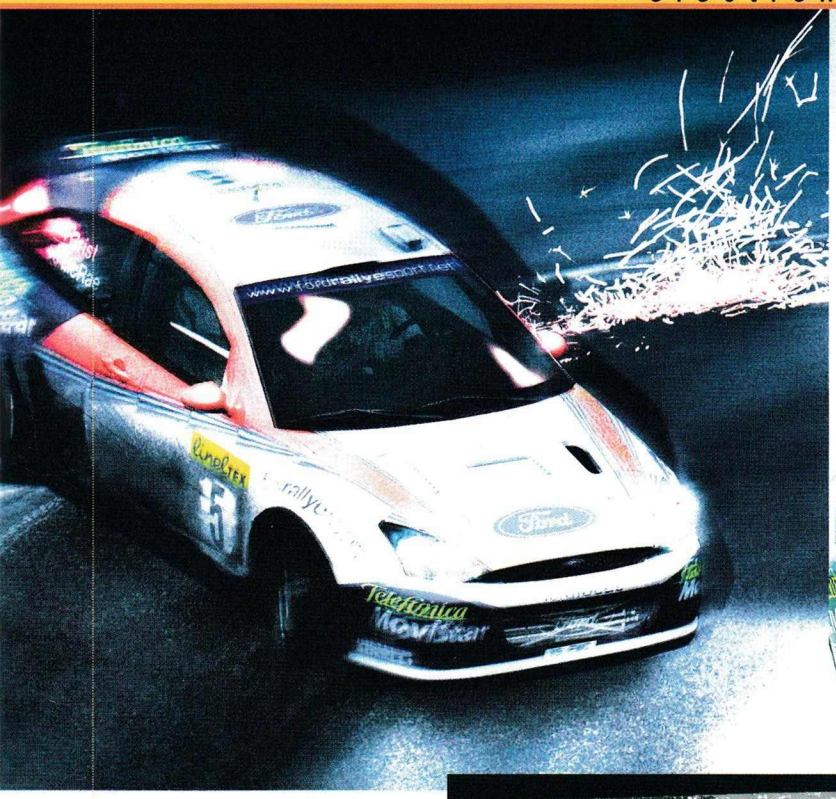
Първото, което се забелязва дори с бегъл поглед към картинките е - разбира се (че какво друго би могло да бъде) - разкошната, бих казал... невъзможно красива графика. Ако трябва да се направи сравнение, Colin McRae 3 спокойно може да си спечели прозвището "Unreal 2 при ралитата" само с невижданата досега - почти фотореалистична визия. И ако няколкото статични, слабо-изразителни снимки отпечатани върху хартията не са ви достатъчни, затворете очи и помечтайте. Опитайте се да си представите тези четириколесни зверове, създадени от по 14 000 полигона. Четиринадесет хиляди дребни триъгълничета ще следват плавните гънки на каросерията, ще полепнат по таблото и седалките, по тапицерията и волана, пресъздавайки всеки автомобил до най-дребните детайли когато играта излезе на пазара в края на годината за PC и за конзолите от ново поколение, като разликата ще е - както винаги - в графичното качество.





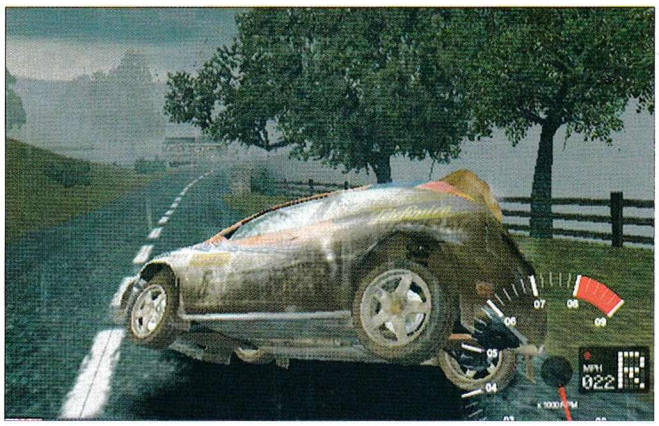
Codemasters са известни с това, че все още признават PC за най-добрата геймърска платформа и графично на нея Colin McRae ще блести в цялото си великолепие. Друг е въпросът какъв трябва да е този PC - този колосален брой поли-гони ме навежда на мисълта, че GeForce 4 Titanium като че ли е добър избор за коледен подарък на всеки върл фен на Колин МакРей.

Дизайнерите с гордост отбелязват, че автомобилите им са изградени от пластове, а част от онези 14 000 мъничета са впрегнати да изградят всяка по-важна част под лъскавия капак на возилото. С други думи колите в Colin McRae 3 ще включват всеки по-важен елемент



от истинските автомобили, моделиран като отделен обект. Което позволява да се постигнат нови стандарти във визуализирането на щети. Всяка близка среща с заобикалящия свят извън пистата ще променя външния вид на вашия автомобил. Калта и прахът ще цапат каросерията, малките сблъсъци ще нанасят драскотини, големите - ще водят до деформации, гумите ще омекват и ще се пукат отделно една от друга, вратите ще се откачат и ще падат... На практика всеки детайл от стотиците, които ще изграждат всеки автомобил, ще може да получи щети и да се разпадне, влачейки с това и съответните нежелани ефекти върху управлението.

Колкото до него (управлението), то ще бъде подчинено на изпитания от предните две части на играта физически модел, допълнително развит и усложнен поради изключителната комплексност на новата серия, а всяка различна повърхност - асфалт, чакъл или пясък - ще изискват различен подход и начин на каране.



Макар състезателните игри да са предимно концентрирани върху прелестите на превозните средства, често струващи баснословни суми и запълващи мокрите сънища на не един пишман-състезател (иначе геймър по занятие), Codemasters правилно са преценили, че на този свят освен автомобили има и хора, които ги управляват. Пилотът, освен че ще върти кормилото максимално реалистично, ще може да движи краката си докато натиска съответно педалите за газ и спирачка, а когато вниманието му преминава от пътя пред него към навигатора, това ще бъде илюстрирано с преместване на погледа. Самият навигатор ще бъде изцяло анимиран, като ще имате възможността да видите как той реално използва картата. Ако това не ви е достатъчно, чакайте автомобилът ви да грохне дотам, че да се запътите към ремонтния канал. Мисля, че CMR 3 ще бъде първата игра, в която ще станете свидетели как ремонтния екип действително си върши работата - с реалистични действия и движения, които се надявам да бъдат забележително зрелище.

Защо отделям толкова внимание на тези неща? Ще ви кажа. Защото визуалната илюзия, че онова нещо - там на екрана - е истински автомобил, че го управлявам, че чувствам ритъма му, че съм част от едно ИСТИНСКО състезание е важно за мен. А за вас?

Pro Race Driver

- Производител: **Codemasters**
- Разпространител: **Codemasters**
- Дата на излизане: **Юли 2002**
- Жанр: **Рейсър Симулация**
- Очаквания: **Големи**
- Автор: **Chappy**

Въпреки, че Colin McRae 3 се очертава да е големият хит при автомобилните симулатори за тази година, Codemasters не залагат единствено на неговия успех. Pro Race Driver, очакващ се през октомври, е другото заглавие, което се очаква да смаже геймърите. Не с графичните прелести отредени на Колин, а с експлозивния заряд от нови идеи. Авторите обещават рали състезание, което ще смеси в едно каноните на жанра с ролевите игри, предлагайки на зажаднялата за новости публика първата CarPG (игра на думи с термина RPG). Засега не е известно какви точно ролеви елементи ще са заложени в геймплея, но се знае, че ще са свързани най-вече с показателите на автомобила.

Pro Race Driver ще е изцяло подчинена на собствена сюжетна линия, в която играчът поема ролята на Райън МакКейн (задявка с Колин МакРей - просто сменете главните букви К и Р в съкращението на името) - млад, но способен пилот, чиято съдба му е отредила да се изкачи на върха на класациите. Историята ще се разкрива във вид на междинни клипчета, рендерирани с енджина на играта и според авторите ще дава допълнителна мотивация на играча. При това с немалко изтъркани драматични нотки - Райън ще трябва не само да се справи с всичките си незнайни противници, но и да се изправи срещу своя брат в борбата за златото.

Като цяло Pro Race Driver изненадва с количествени показатели - 40 автомобила и 38 трасета.

Макар и не толкова визуално атрактивен както Colin McRae Pro Race ще радва с красиви трасета и най-вече с повишен реализъм при катастрофите, като разработчиците се надяват това да придаде нужния "драматизъм" по време на надпреварата. Щетите от челен сблъсък ще са жестоки, а автомобилите буквално ще се разпадат по пътя; дори ще губите определени части по трасето, от което останалата част от състезанието ще се превръща в истинско изпитание.

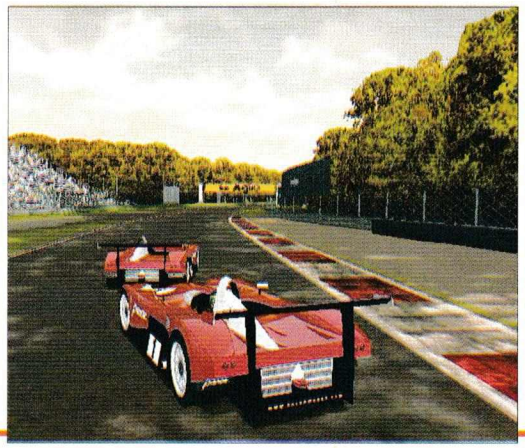
Играта се очаква за PC, PS2 и XBox. За радост на всички опоненти на конзолите, които бавно завладяват E3, Codemasters обещават PC версията да е най-добра по отношение на графиката.

Total Immersion Racing

- Производител: **Razorworks**
- Разпространител: **Empire Interactive**
- Дата на излизане: **Края на 2002**
- Жанр: **Рейсър**
- Очаквания: **Средни**
- Автор: **Chappy**

Empire Interactive са известни с всичко друго, но не и с хитови състезателни заглавия и затова представянето на техния продукт идва с доза резерви. Противоречиви са и отзивите за Total Immersion Racing в пресата след E3. И все пак, на препълненият с какви ли не прелести пазар се задава заглавие, което пряко ще конкурира Pro Race Driver за титлата "Ролева Рали Игра".

Докато от Codemasters залагат на кинематографични елементи, Empire наистина са се заели да направят нещо уникално. Играта ще представлява рали в стил Le Mans - по-бавен и методичен симулатор в сравнение с конкуренцията, игра, в която спирачката ще е най-добрият приятел на човека, а газта - порочен навик. Ударението обаче ще падне на правилното изграждане на екипите. В Total Immersion Racing пилотите и автомобилите са две отделни неща. При последните няма какво особено да се отбележи - бройката ще е 18, всичките ще бъдат лицензирани и ще бъдат облечени в подобаващо красиви "дрешки", но затова пък за нищо на света няма да можете да ги разбиете на части. Пистите също няма да могат да се състезават с богатия избор в Pro Race Driver - общо осем на брой, но ще е възможно да бъдат конфигурирани за допълнително разнообразие от играча. Пилотите обаче! Ето тук идва интересното - всеки ще има собствена идентичност и темперамент и ще бъде управляван от специално създаден за целта изкуствен интелект. Те ще обладават силни и слаби страни, както и индивидуален подход във всяка една ситуация. Тези способности ще бъдат допълнително разнообразени от избрания автомобил. Нещо повече, всеки пилот ще изгражда поведенчески модел в зависимост от отношението на играча към него. Звучи налудничаво, но ако ядосате някой от противниците в опити да го изхвърлите извън трасето, нищо чудно емоциите да надделеят над разума и той да започне да върши своеволия на пистата. Колко забавно ще е на самите играчи тепърва ще видим, но определено това ще бъде едно "рали с характер".



NASCAR: Thunder 2003

- Производител: **Tiburon**
- Разпространител: **Electronic Arts**
- Дата на излизане: **Лято 2002**
- Жанр: **Рейсър**
- Очаквания: **---**
- Автор: **Chappy**

NASCAR, независимо от слабата си популярност извън новия континент, все още остава еталон в състезателния жанр като спорт, който най-малко е покварен от ширещата се "аркадизация". Това може би се дължи на факта, че феновете на този уникален тип състезания изискват предимно реалистична игра и физически модел. Тази година Electronic Arts вади поредното превъплъщение на серията - NASCAR: Thunder 2003, което залага предимно на подобрена графика и по-интересни режими на игра.

Обикалянето по стотина пъти в една скучновато изглеждаща писта е по-скоро изпитание на нервите и вестибуларния апарат на играча, отколкото демонстрация на високи скорости и графична мощ. Именно затова EA залагат главно на малки мисии, пресъздаващи напрегнати моменти от истински състезания, специално лицензирани за нуждите на играта. Така в режима Lightning Challenge NASCAR маниаците ще могат да преиграват ситуации, които поради една или друга грешка са коствали на истинските асове победата и да се възползват от възможността да я поправят, спечелвайки си славата на "по-добри от най-добрите". Над 30 подобни изпитания ще бъдат включени в NASCAR: Thunder 2003. Тези които предпочитат по-глобалния подход към спорта ще се зарадват на т.н. Franchise режим, в който играта от симулатор става мениджър, в който правилното управление на финансите, привличането на добри пилоти и екип, както и технологичното подобряване на автомобилите е по-важно от самото състезание. Този режим на игра ще бъде ограничен по възможности за конзолите, а PC играчите отново ще бъдат фаворизирани с допълнителни опции. Притежателите на компютри ще имат възможност да се насладят на разширени възможности за промяна на параметрите на автомобилите, докато при конзолите ще има някои "eye candy" детайли, които ще бъдат отрязани за PC с цел да се балансират възможностите между версиите.

В новата серия ни очакват 75 състезателя и... внимание... 125 автомобила! Пистите също са много и най-разнообразни. В графично отношения също се очакват сериозни подобрения - най-вече по отношение на детайлността и в системата за нанасяне на щети и взаимодействието с малкото предмети шляещи се по трасетата. И интерфейсът е подобрен! Добавен е тахометър за изхабяването на гумите, както и нов начин за отчитане на щетите и стабилността, даващ по-детайлна информация.

Всичко това се очаква да бъде подплатено с типичното за EA разхищение на пари за видеоклипове с инструкции, официални коментатори и други детайли, които не грабват сърцето на обикновения геймър, но ще докарат до полуда западния NASCAR фен. Доколкото такива тук почти няма, остава само родния играч да оцени по достойнство това странно, но далеч не лишено от обаятелност състезание.

NFS: Hot Pursuit 2

- Производител: **Electronic Arts**
- Разпространител: **Electronic Arts**
- Дата на излизане: **Края на 2002**
- Жанр: **Рейсър**
- Очаквания: **Големи**
- Автор: **Chappy**

Макар и все още в ранна разработка, наследникът на изключително популярната аркадна състезателна игра Need for Speed: Hot Pursuit бе основният коз в тази категория за Electronic Arts. Подобно на оригинала, Need for Speed ще бъде състезание, в което основната тежест пада върху страхотната графика, убийствените скорости, автомобили-мечта, с които всеки крадец би могъл да "изчезне за 60 секунди" и сравнително противоречивия, отчасти реалистичен (независимо какво казват рекламите) физически модел. Всичко това направи първата NFS истински хит през 1998-ма година и EA може би са на път да повторят този успех отново.

В цифри, Need for Speed предлага 24 лицензирани автомобила, в това число и емблематичните за серията последни модели на Ферари и Порше. Пистите от своя страна са точно 12, разположени в четири различни области на света. Графично нещата не изглеждат тъй впечатляващо, както при появата на предните серии, което изненадва негативно - особено при мисълта, че това е заглавие от каталога на гигант като EA. Ако може да се вярва на авторите показаното на E3 е все още много ранно състояние на играта, но тепърва предстои да се разбере дали Electronic Arts ще си позволи да изкара на пазара нещо доста по-грозно от постижението на Codemasters.

За разлика от графиката, игровият модел е непроменен. Докато конкуренцията експериментира с нови типове режими на игра, EA остават верни на принципите си, украсявайки ги с дребни, но приятни детайли. Hot Pursuit включва режим "Кариера" (кръстен простичко Hot Pursuit), "Шампионат" и състезание в ролята на ченге ("Top Cop"). Режимът Hot Pursuit ще е разделен на отделни мисии, които общо взето ще следват модела "изпревари всички и бягай от ченгетата". Явно EA са поиграли Grand Theft Auto, защото щом ченгетата догонят шофьора, той ще изкача от автомобила и ще се опита да се спаси с бягство, което дори е възможно! В Top Cop режима всичко е обратно - вие сте едно от онези ченгета, които ги сърбят ръцете да се докопат до някой богаташ-шофьор с популярната фразата "Ами сега какво да те правим...?" и трябва да спрете побърканите шофьори, отричащи пътните правила. Най-блед на фона на това забавление е стандартния Шампионат, който не се отличава с особени промени.

EA ще се опита да хване есенния влак с Need for Speed: Hot Pursuit 2, естествено за всички конзоли и PC.

- Производител: **Rockstar games**
- Разпространител: **Take 2**
- Интернет: **www.rockstargames.com**
- Жанр: **Екшън от трето лице/Рейсър**
- Системни изисквания: **PIII 800, 256 RAM, 32 MB 3D Video**

Grand Theft Auto 3

18

Автор: Snake

Morrowind на автомобилния екшън?

И какво с белезници ли очакваш да си стоя? Какво?! Баба ти е обществеоопасна, бе педераст! Аз имам граждански права. Не можеш да ме държиж вързан като някакво животно. И налага ли се тая шунда там да записва всичко, което казвам? Ебаси, тя и това го написа. Абе, моме, не те ли е срам да пишеш такива мръсотии.

Ох!

Мамичката му, ще ми строшиш шибаната ръка, бе нещастник! Знаеш ли като се измъкна къде ще ти я натикам тази палка дето ми я размахваш.

Какво? Ти се успокой, старши, няма аз да се успокоявам докато тоя педерунгел с униформата тук ме налага. И защо точно си мислиш, че ще бъде по-добре за мен, ако бъда по-културен и сътруднича? Аз така или иначе ще бъда навън най-много до двадесет и четири часа и тогава ще се върна в шибаното ви полицейско управление с два чувала експлозиви. Не, няма да се стигне до съдебната зала. Адвокатът ми ще се появи до няколко минути и знаеш ли к'во ше стане само като му покажа синината на ръката си. Ще ви осъди вас. Така ще ви осъди, че другия път ваш'те хора като ме видят да застрелвам човек на улицата ще идват при мен и учтиво ще ме питат дали могат да ми помогнат с нещо.

Цигари да имаш случайно? А, благодарско, току що ми стана симпатичен. Ми хубаво, щом толкова държиш ще си поговорим докато дойде Паоло. Ей, друже ма какъв е тоя качак дето го пушиш, бе? Като ме пуснете ме подсетиш да ти кажа откъде да си 'земеш Боро на много тънка цена. Та откъде искаш да започна значи?

Историята

GTA 3 започва с успешния обир на някаква банка, в който твоят герой взима дейно участие. И тъкмо когато бъдещето пред игралното ти алтер его изглежда светло и белязано с пресветия знак на долара, гаджето му, което по съвместителство изпълнява

и ролята на съучастничка в обира се обръща, обяснява му, че е крайно непреспективна партия и възпрепятства развитието й като личност и го застрелва като куче.

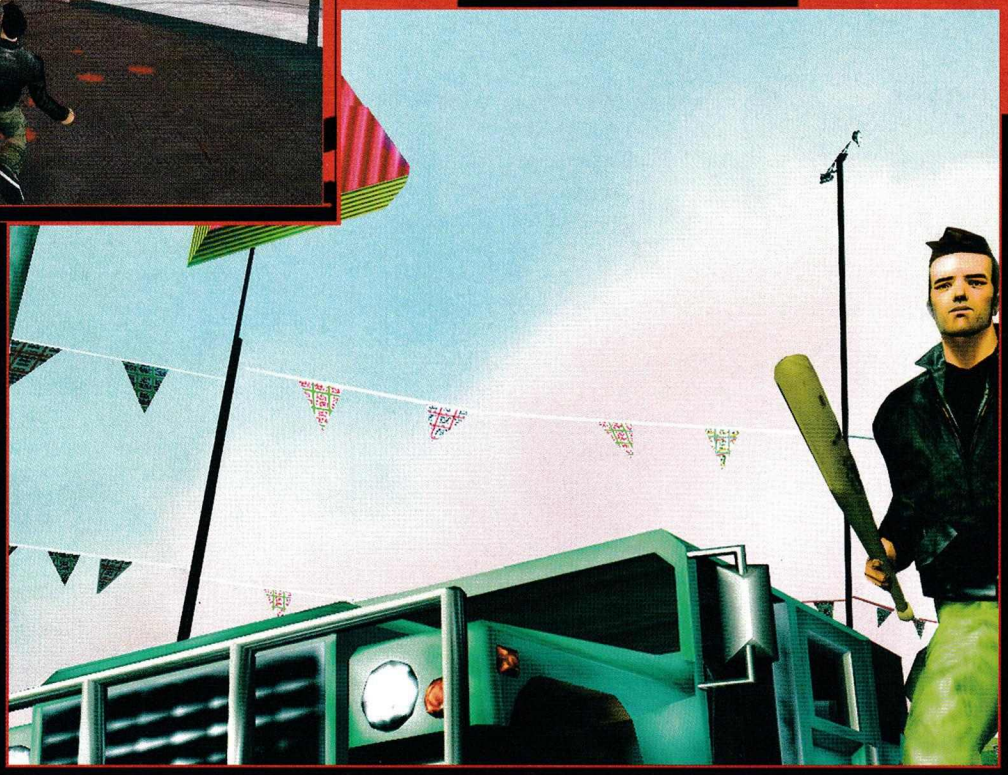
Светлото бъдеще веднага е заменено от решетестата врата на полицейския микробус, който откарва нашия надлежно закърпен герой към неизвестно изправително заведение. Някъде по това време Съдбата в рядък пристъп на гузна съвест решава да му помогне мъничко. Един от бъдещите му съкилийници в микробуса се оказва виден бос на мафията, който бива надлежно спасен от своите хора. Така покрай него и твоя човек се оказва свободен и заедно с един от другите затворници стават свидетели на гигантската експлозия, целяща да прикире следите на мафиота. Последната разрушава моста свързващ Портланд, острова където започва действието, с останалия свят. С новия си приятел си намирате кола, той те отвежда до тайната си квартира и - явно заради чудесната ти пресъпна мутра - решава да те запознае с един шефовете на местната организирана престъпност.

Така се запознах с Луиджи. Сега като се замисля той си беше дребна риба, но по онова време ми се струваше едва ли не като оня дето игра шефа в Кръстника, ДеНиро ли, к'ъв беше там. И така се започна. Като разбра, че съм отличен шофьор - а аз наистина съм такъв, повярвай ми - майката и детето вчера ги прегазих не защото не ги видях, а понеже адски бързах - Луиджи започна да ми възлага някакви дребни задчки, свързани основно с разкарването на курвите му по разни адреси.

А за тоя човек работеха ебати курвите, честно ти казвам. Мога да ти кажа, че съм изръшкал половината мадами в Либърти сити, обаче никоя не можеше да се сравни с курвите на Луиджи. Ти такава красота просто не си виждал.

Графиката на тази игра, скъпи читателю, пък е красива поне колкото курвите на Луиджи. Когато описаното в горната графа интро започна, примляснах доволен от

факта, че най-сетне се натъквам на начална анимация в екшън, която да не е правена с енджина на играта. Само че няколко секунди по-късно с изумление открих, че греша. Интрото беше правено с енджина на играта. Но изглеждаше толкова добре, че не му личеше. Като изключим леко ръбоватите на вид хора, всичко останало, което ще видиш из трите острова в играта (по някое време, когато напреднеш в сюжета ще поправят взривения в началото мост и ще можеш да излизаш извън Портланд, за да посетиш Стонтън Айлънд, а по-късно и Шорсайд Вейл) изглежда изумително. Скокът в графично отношение спрямо предишните серии е толкова космически, че буквално не можеш да повярваш, че става дума за същата игра. Ако до момента не си играл GTA поредицата - което си е сериозен пропуск в личната ти култура - ще трябва да ти обясня за какво става дума. Първите две серии бяха доста грозновати игрици, в които от птичи поглед наблюдаваше малкото си престъпно човече и малките автомобилчета, които сновяха из улиците на града. В третата серия - за разлика от драстичния случай с добрия стар Саймън, примерно - третото измерение е погълнало играта превръщайки я в същински визуален шедьовър. В GTA3 попадаш в някаква чудовищна с мащабите си градска среда, която буквално те смазва с вида си. Забрави Midtown Madness-ите, забрави Carmageddon-ите, забрави дори и Driver. Небостъргачите пронизват небесата над града, безкрайните върволици на пътищата, разсичат железобетонната му гръд, вятърът разпръсва облаците на смога, прегърнал Либърти сити във вонящите си обятия, стотици коли фучат по улиците, чува се непрестанното кресчендо от пищящи клаксони, свирещи спирачки и пространни псувни насред чудовищните задръствания, улиците са изпълнени с тълпи от пешеходци. Слънцето изгрява и залязва, оставайки града осветен от бледата светлина на уличните лампи, които почти не успяват да прогонят пълзящите из по-страничните улички сенки, разсичани понякога от самотните фарове на колата ти. Наистина не мога да ти го опиша. Често пъти пусках GTA3 не за да следвам оплетената сюжетна линия, а просто, за да се поразходя и да покарам кротко по улиците - спирайки на светофарите и културно изчаквайки пешеходците - слушайки мърморещото радио на колата си или зареданата в касетофона й колекция от личните ми mp3-ки (за целта просто трябва да запишеш mp3-ките, които искаш да слушаш по време на движение в съответната поддиректория в папката на играта), съвършено погълнат от успокояващата урбанистична атмосфера. Трябва да ти кажа, че играя вече от три седмици и все още откривам нови кътчета, нови улици, нови сгради и квартали. Всичко в тази игра носи невероятно чувство за реализъм, за индивидуалност.

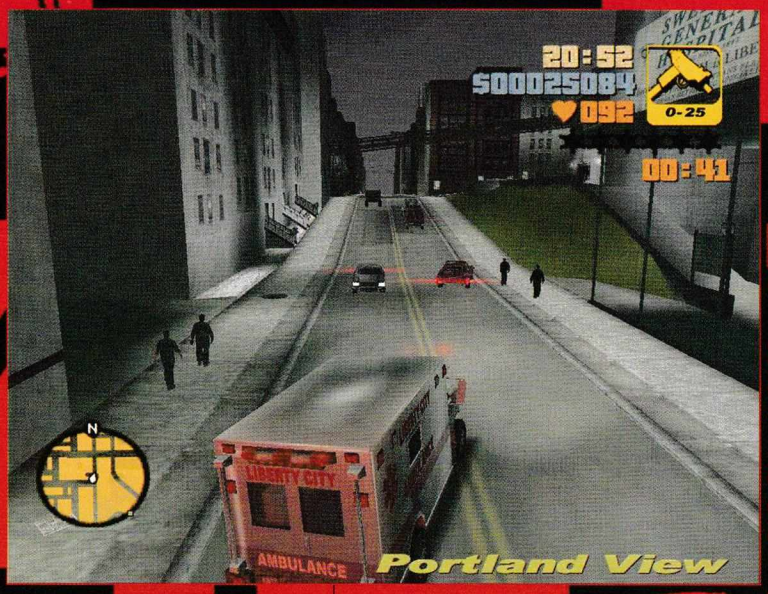


Усетът към детайла у създателите на GTA3 е абсолютно изумителен. Оставям настрана сериозната степен на интерактивност и възможността да рушиш, взривяваш, блъскаш и газиш всичко, което изглежда рушимо, взривяемо, блъскаемо и газимо. Нея съм я срещал в и други игри, макар и нереализирана по толкова блестящ начин. Говоря ти за това, че ако се загледаш в някой който кара колата си на заден ход ще забележиш, че е обгърнал дясната седалка с ръка, извърнал е глава назад и гледа пътя. Просто няма какво повече да ти кажа.

А - всъщност има. Пропуснах да спомена, че GTA3 има най-добре визуализирания damage по превозните средства и един от най-добрите физически модели в жанра.

Просто го обичам този град. Обичам усещането, че съм част от огромното му каменно туптящо с ритъма на тълпите сърце. Ей,

workshop.headoff.com



т'ва записа ли го, че прозвуча готино? Я виж ти, то имало полза от това да ти записват приказките. После ще може ли да получа разпечатка? Хубаво.

Обаче аз за Луиджи ти говорех. Той беше зъл копелдак. Не даваше да му закачаш момичетата. Знам за един пич - май Джони се казваше - на който му бяха премазали ръката в менгеме само 'щото си позволил да ощипе едно от тях по задника. Ама трябва да ти кажа, че нещастника сам си го беше търсил при положение, че знаеше що за стока е шефът. "Не си вади хуя там където си вадиш хляба" ей така казваше един съкилийник навремето и трябва да ти кажа, че беше адски прав. Така че аз бях много съвестен в работата си. И започнах да се издигам в йерархията. Запознах се с много влиятелни хора, които също започнаха да ми възлагат поръчки. Те това е американската мечта, ако ме питаш мене. Да започнеш от шофьор на курви и да станеш голяма клечка.

Концепцията

GTA3 прави решителната крачка към осъществяването на заветната мечта на всеки геймър - да се озове в игрален свят, където освен изконното му право да избие всичко, което мърда, да му се даде шанс да прави и разни други работи. Разните други работи в GTA3 представляват уникалния шанс да се качиш във всяко превозно средство, което видиш на монитора си - включително и ако за целта трябва да изхвърлиш предишния му собственик. За разлика от повечето хибридни жанрове, опитващи се да съчетаят два или повече принципно несъвместими стила на игра и винаги го правят в ущърб на някой от тях - Grand Theft Auto предлага великолепен и динамичен търд пърсън екшън и още по-великолепен автомобилен такъв. Това практически са две коренно различни игри обединени в едно - всяка една от тях достатъчно добра, за да се продава самостоятелно. В хода на действието ще ти се налага да редуваш мотаене пеш и стрелба с управляване на возило (с лек уклон към второто; все пак си имаме Auto в заглавието). Всъщност "налага" е силна дума. В тази игра разполагаш с толкова голяма свобода на действието, че реално погледнато никога няма да се чувстваш притиснат от някакъв сюжет. Това дето го писах в началото за GTA като Morrowind-а на автомобилните екшъни никак не е далеч от истината. Съвсем в каноните на поредицата през цялото време ще имаш възможност да правиш точно това, което си искаш, като можеш да си искаш общо взето пет неща, подредени както следва:

1. Да следваш сюжета на играта. За целта трябва да ходиш при бандита/бандитите, с които си в добри взаимоотношения в момента и да изпълняваш задачите им, които в общия случай са свързани с откарване на нещо до

някъде или с ликвидирането на някой неприятен тип. В случая, когато нещото, което откарваш е бомба, двете се съчетават. Имаш пълен избор точно чии задачи ще изпълняваш, като си правиш сметката, че по този начин си създаваш както приятели така и врагове. Ориентирайки се към определена фамилия, конкурентите й - логично - ще се ориентират към прикачването на номерче върху прогресивно посиняващия и изстиващ палец на крака ти. Имай предвид, че за разлика от омразата на полицията - тъй наречения wanted level, маркиран със серия от шест полицейски значки в горния десен ъгъл на монитора - който може да бъде занижен по няколко различни начина, ако някоя от бандите те

намрази - ще си те мрази до края на играта и ще имаш проблеми при преминаване през нейната територия. Това е една от причините да те посъветвам да изпълниш страничните мисии от точка 2 преди основните мисии да направят голяма част от островите недостъпни за теб.

2. Да изпълняваш странични мисии, за удоволствие и най-вече за пари и облаги. Страничните мисии варират в общо три вида:

A. Управляване на някое от специалните превозни средства. Мотаейки се из градовете на играта имаш възможност да си откраднеш такси, пожарна кола, линейка, полицейска кола и камион за играчки с логото RC Toyz. Когато се качиш във всяко едно от тях учтив надпис ще те призове

да натиснеш бутона за задействане на под-мисията, прикачена към съответното возило. При таксито тя е возене на пътници по адресите им, при пожарната - гасене на пожари, при линейката - возене на пострадали до местната болница, а при полицията - преследване на бандити. За играчките няма да ти кажа, че ще ти разваля удоволствието. За изпълнение на всяка една от задачите имаш определен лимит от време и определени условия. Така например пътниците в таксито и особено болните няма да са особено доволни, ако се блъскаш във всеки срещнат стълб. Този тип странични мисии никак не са лесни, но за сметка на това освен добро заплащане, ако си съвестен при изпълнението им ще получиш и някои сериозни облаги. При 35 извозени с линейката пациенти, примерно, край квартирата ти ще се появи health icon, а при 70 - adrenaline pill. Ако убиеш десет престъпника с полицейската кола ще получиш bribe icon - изключително полезна джаджа, която занижава нивото ти на издирваност с една звездичка - а при двадесет ще получиш и втора. Това ме подсеща да ти дам един безценен съвет - при мисиите с полицейските коли, в момента в който колата на престъпника се появи на хоризонта ти и преди да си я ударил по какъвто и да е начин чукни esc и след това избери return to game. Престъпникът ще напусне превозното си средство и ще можеш да си го сгазиш безпрепятствено.

B. Изпълняване на телефонни поръчки. Както си повелява GTA традицията, понякога при преминаване покрай уличен телефон той ще звънва и тайнствен глас ще ти дава още по-тайнствени поръчки.

C. Разрушителни мисии. Ще трябва да пообиколиш малко картата, за да си намериш разрушителна мисия. Въпросните са представени от сини иконки, подобни на медикитчетата и подкупите, но са маркирани с картинка на черепче. За да ги изпълниш трябва да унищожиш определена бройка от нещо - например да взривиш n броя коли с определен тип пушка.

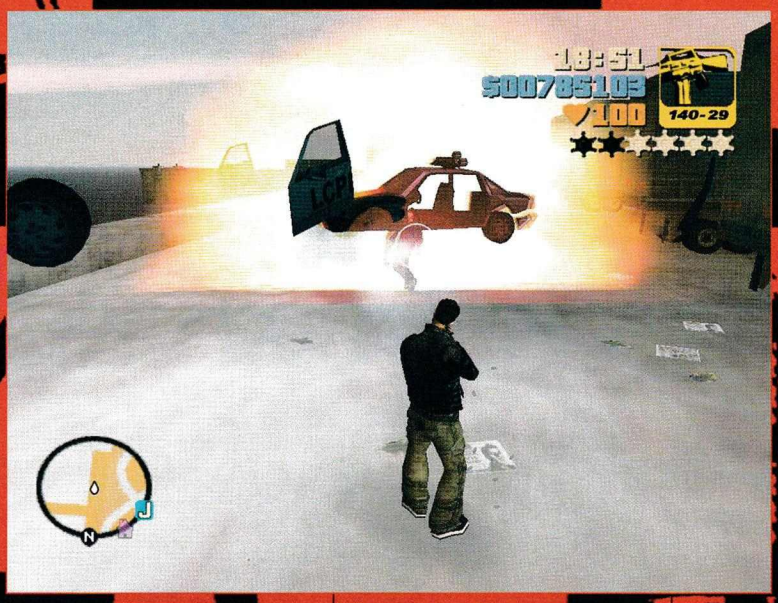
D. Състезателни мисии. Такива не съм открил, но пък прочетох че ги има. Из трите острова са разпръснати доста малък брой коли, които задействат съответните мисии. При състезателните мисии на картата се появяват чекпойнтове и трябва да минеш през тях за определено количество време в типичния рейсинг стил.

3. Да се мотаеш безцелно с колата или пеш, като пътьом можеш да търсиш бонусчета от различен тип като пакети с пари и вече споменатите иконки, улични телефони или специализирани превозни средства. Пак ще повторя - това е доста по-забавно отколкото сигурно ти звучи. Кипящият от живот Либърти сити е толкова истински, че просто не може да ти омръзне. Пък и непълно човешкото желание да се засилиш със сто и двайсет към магистралата за Пловдив, надул на касетофона си любимата си музика вече може да се осъществи по всяко време на денонощието, при това без да напускаш стаята си. С ръка на сърце ти казвам - усещането е твърде близо до истинското.

4. Да дадеш воля на деструктивните си инстинкти, като взривяваш коли, газиш пешеходци, рушиш обществена собственост и надаваш нечленоразделни крясъци пред компютъра и в общи линии се държиш все едно си видял Кхтулху (виж обзора ми за екшъните на E3). Освен, че си непоправим откачалник това показва и, че ще забогатееш доста бързо - повечето хора по улиците носят някакви кинти, такива прииждат в сметката ти и след взривяването на някоя кола. Единственото условие в играта е да не вършиш безчинствата си пред погледа на полицията иначе ще те подгонят. Прочее, ако целиш последното - отиваш към точка 5.

5. Да си набавиш бронирана кола на ФБР или още по-добре - танк. За целта просто трябва да се осереш от безчинства и да станеш особено търсена от полицията личност. При четири звездички на wanted level-а започват да ти устройват барикади, при

workshop.headoff.com



пет - идват феберейците, а при шест куките вдигат ръце от теб и се обаждат на националната гвардия. Последните идват с танкове и единственото, което се иска от теб е да оцелееш достатъчно, за да се намъкнеш в някой от тях. Тогава започва големият фън.

Както сам виждаш GTA3 е толкова комплексно забвление, че практически можеш да си я играеш с месеци, ако не и години, преди да започне да ти омръзва. Мамка му - ще ме прощаваш, ама само идеята да си караш колата из град със светофари, пешеходци и движение по улиците продаде няколко милиона копия от Midtown Madness серията, а това е само една от жалките подточки на забавните неща, които можеш да правиш в настоящата игра.

Има и още нещо. Извън цялата невероятна атмосфера, извън бесния екшън и добрата графика. Нещо, което кара цензорите да се нахвърлят върху GTA поредицата с такова настървение, че скандалите около Carmageddon започват да ти се струват като дружеско мъмрене. Защото Великата Автомобилна Кражба се врязва дълбоко в самото сърце на моралните норми и освобождава онзи предпазител, който е задържал взрива от обществено опасно поведение. Тук не си говорим за някакви илюзорни антиутопии, в които газенето на хора се е преврънало в спорт. Или за шуутър, в който на врагот му изпадат червата, като го простреляш.

Тази игра те поставя в един ужасяващо реален свят и те оставя да правиш там каквото си поискаш, ама наистина каквото поискаш. Без - за разлика от гореспоменатите заглавия, да те принуждава да правиш безчинства. Можеш съвсем спокойно да караш по улиците, да спираш по светофарите и да си подбираш онези мисии, които не влизат в противовес с личните ти представи за добро и зло. Само че можеш и да не го правиш. И скованата ти в религиозен ужас душица бавно, адски бавно - защото все пак си говорим за изконните морални устои, наслагвани с векове - осъзнава, че ако прегазиш някого на улицата, ако в опита си да улучиш тичащия в тълпата мафиот откосите ти покосят половината тълпа и дори ако след това, вдигнеш във въздуха плицейската кола, дошла да те озапти това няма никакви, сериозни последствия. Няма да си вадиш точки престиж, няма да се заключат половината ти събкуестове, няма да ти се налага да лоудваш предишен сейв. Просто трябва да избягаш достатъчно бързо от местопрестъплението. А дори и да не успееш да го направиш и бъдеш арестуван се измъкваш навън срещу някаква си жалка сума, сума която можеш да си набавиш точно за три минути, като избиеш и другата половина от преждеспоменатата тълпа.

Казват, че при серийните убийци има прекъсване на някакви важни връзки в мозъка и за това не осъзнават стойността на човешкия живот. Не знам доколко е вярно, но в GTA3 със сигурност има отсъствие на подбни връзки. И те са срязани съвсем умишлено. Авторите старателно са се опитали да ни убедят, че онези хора там, на монитора са живи - разхождат се из улиците, ходят на работа, разболяват се, ядат, чукат, серат, пазаруват - и след това с невинна усмивка са ни подали узито в ръцете. Нямаш дори и бегла представа какво е усещането от ултимативната перверзия да караш като бесен с линейката си по улиците, за да спасиш поредния болен - заради мисията, не за друго - газейки десетките хора, изпречили се на пътя ти, защото таймерът те притиска и нямаш време да ги заобикаляш. Трябва да го изпиташ сам.

Беше яко изродщина с тази линейка, копеле, честно ти казвам. Особено след като после ми се наложи да я наблъскам до отказ с експлозиви и да я паркирам пред входа на спешното отделение. После им писах на ония с телевизионния сериал - оня дето Батман играе един от лекарите, сещаш се - и им го предложих като идея за сценарий, ама още нямам отговор.

Нема к'во да си се лъжем, т'ва са си забавните страни на работата. Кофтито идва, когато стане нек'ва инфекция като тази днеска и вместо да си лежа в креслото вкъщи, да се барам по

топките и да гледам кеч, трябе да си изкарам следобеда тука, приказвайки глупости. Нищо против тебе, де старши, ти си точен пич, даде ми цигара одеве, нищо че имаше вкус на сушени лайна. Просто казвам, че е кофти.

Има и лоши страни разбира се. И наистина лошото е, че въпросните изглеждат още по-лоши на фона на всичкото останало съвършенство. Истинско престъпление е да направиш толкова великолепна и комплексна игра и да не се погрижиш за недомислиците в нея. GTA3 е буквално на йота от усещането за реален жи-

вот, но въпросното разстояние на моменти се превръща в гигантска бездна, правеща невъзможно пълното потапяне в света на играта. Например ИИ-то на шофьорите. Ами куца. При това много.

Държат се изумително неадекватно гадовете. Ако по някое време, в типично български маниер спреш колата си на улицата, така че да заема някаква част от дясното платно и се върнеш след две минути ще установиш, че зад теб са се наредили поне още шест коли, надуват клаксоните си и псуват без някой да се сети да заобиколи самоходната ти кочина и да си продължи по пътя. Освен това по време на самото движение гадовете практически не реагират на клаксон. Трябва да ги блъснеш, за да се отместят. Виж, на сирена реагират и правят отчаян опит да се мръднат от пътя на специализираното ти возило. И обикновено се мърдат в посока, която генерално ти запушва пътя и те принуждава да минеш през тях. При изумително трудните за управление линейки, примерно, това означава почти сигурно обръщане на покрив.

Има и още един досаден момент. Често пъти, ако се задържиш за дълго на едно място - в територията на някоя банда, която те мрази или край шофьора, чиято кола току що си откраднал ще бъдеш свален от возилото си и добре набит. Това - хубаво. Само, че ако намелиш някоя кола до неузнаваемост шофьорът ѝ си седи вътре и те псува, вместо - съвсем логично - не се опита да направи същото - да слезе от колата си и да ти дръпне един заслужен побой. За сметка на това станах свидетел на уникалната и за съжаление недокументирана на скрийн ситуация, в която, след като поспрях на някакво кръстовище, за да си почина от разрухата, която творях един дядо с омачкано бомбе и отровнозелено палто ме извлече от танка ми. От танка, бре! Ебати.

Не мога да не разкритикувам и липсата на нормален сейв, или поне на такъв, за който не ти се налага да ходиш до другия край на съответния остров, където дизайнерите на нивото са решили, че се намира тайната ти квартира. Досадно е.

Пак казвам, нито едно от тези неща не е болка за умиране и считам, че нямаш никакво оправдание да не си купиш тази игра до двадесет и четири часа, считано от този момент, за да се потопиш във вълшебния свят на Либърти сити. Просто все още очаквам съвършената игра. Онази, която да накара змийската отрова да пресъхне, онази която ще даря със заветните сто процента. И много ми се искаше да е тази...

Т'ва е положението, старши. Има още много, разбира се, ама ако зема да ти разправям за всяка - как го каза там - обществеоопасна проява, която съм извършил - на онова сладко пиче дето пише всичко, което казвам ще му се откачат ръчичките. Ама нищо, де - имаше си нек'ва полза - сега като ги взема тези листа някой ден мога да ги издам като книга, или нещо от сорта. "Мемоарите на един престъпник", к'во ще кажеш, не звучи ли яко. Ще се опна в някоя от големите книжарници на маса с червена покривка и ще разписвам екземпляри от книгата си за феновете. "На кого да го надпиша, очарователна госпожице? На Лора?" ще хващам златния си паркер и ще пиша на заглавната страница "Да ти го тура, Лора. С най-добри пожелания от..."

А, ето го и Паоло. Ще му откъсна топките, задето се забави толкова. Наистина ми беше приятно да си поговорим, старши. Само се надявам да не си се привързал особено към оная униформена маймуна, дето ме удари с палката по ръката, 'щото сериозно смятам да я очистя. Ако има жена и дете ще го приема като бонус.

О, Паоло, сети се най-сетне да си довлечеш адвокатския гъз тук. Аре да си ходим, че ще ми излязат хемороиди от тоя твърд стол. И да му сложиш на старшия към поткупа два стека Боро, че да види и той к'во се вика свестна цигарка...

[Из бестселъра "Мемоарите на един престъпник", издадена от Orion publishing group 2009 година. Към книгата е приложена статията за компютърната игра на Rockstar games Grand Theft Auto 3, публикувана в списание Gamer's Workshop от месец юни 2002 година. Авторът твърди, че именно тя е била основният мотив да се отдаде на просперираща престъпна кариера.]

ОЦЕНКА:	96%
Графика:	95%
Звук:	90%
Геймплей:	99%
Изкуствен Интелект:	80%
Мултиплейър:	-----
Прилича на:	Driver, Carmageddon

- Производител: **Sunstorm**
- Разпространител: **3D Realms**
- Интернет: **www.dukenukem.com**
- Жанр: **Аркадна игра**
- Системни изисквания: **PIII 600, 128 RAM, 32 MB 3D Video**

Duke Nukem Manhattan Project

Автори:
Balrog
Undead

Hail to the King, baby! или завръщането на краля... добре де, поне подготовката за него...

Съвсем изненадващо и неочаквано и за двама ни с Balrog в редакцията се появи диск, носещ многозначителното име Duke Nukem: Manhattan Project. Мда... не е Forever, викам си, ама пък е Duke Nukem. Да земем да го пробваме. Така и направихме. И понеже колегата успя да си вреди кльощавия гъз преди мен на стола и почна първи да играе сега се налага да деля мястото си с него.

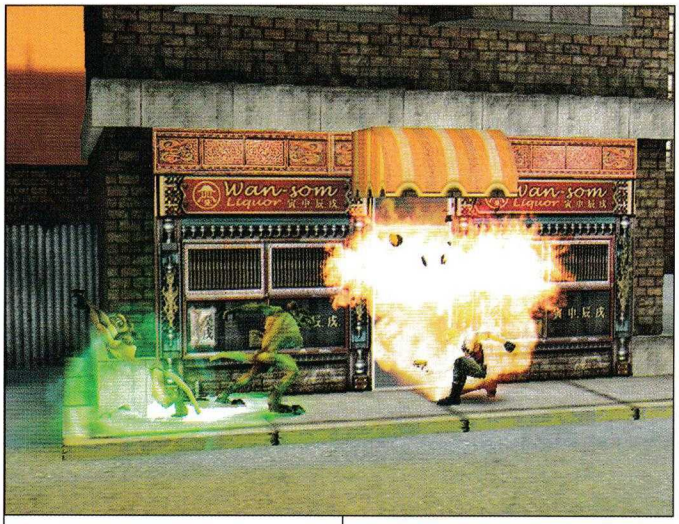
Единственото, което бяхме чули до този момент за играта беше, че ще е някакъв jump'n'run. А да - и че ще е с Duke Nukem. Ми какво да ви кажа - така си е. Тъй като ако приключа статията тука обаче гу'син гладния ре(д)актор ш' земе да ни насмете и двамата, или поне по гърчавия от нас (щото аз съм меч и не се давам!) сега ще трябва да ви понапишем нещо повече. Пък и то за играта има какво да се каже, най-малкото защото определено е много забавна...

...колега стига плещил, дай да земем да вмъкнем малко стойностна информация в тази статия, а? (а аз кво ш' ти вредя не е истина, баба ми навремето казваше: кон бегач и мъж е... хм, са кльощави - бел. кльощавия).

Да започнем с историята - семпличка е и се побира в четири изречения:

По време на благодарствен митинг в чест на нашия любим супергерой, тържествената церемония е прекъсната от нападение на - кой мислите? - ами на прасетата, на кой друг. И пак с амбиции да завладяват света, водени от лошия Mech Morphix. Естествено сметките са направени без кръчмаря, тъй като на Duke Nukem все още не му е писнало да спасява света, най-малкото нежната му половина. Което се и заема да направи...

What are you whaiting for? Christmas?



Duke не чака Коледа, а се захваща сериозно за работа. С помощта на верния си пищов и други подръчни убеждавалки той успява да изрине извънземната пасмина от лицето на земята, унищожавайки ги до последният бут и да сложи край на плановете на Mech Morphix за световно господство и отвличане на мацки. Всичко това, разбира се, с вашето дейно участие. Овладяването на играта отнема от 5 до 15мин на човек, който не е виждал jump'n'run през живота си. Основното занимание на Дюк, като изключим спасяването - или по-скоро намирането - на разни заблудени мадами, по три на ниво (при общо 8 нива тва прай 24 пички, с къси полички и балкони като на Софийската опера, олеле - на тва му викам да си запълниш графика - по една за всеки ден от Февруари, при положение, че неделята я използваш за почивка и ходене на църква) е да разчиства пътя до въпросните, демонстрирайки, че все още си спомня как се стреля по капачки с едрокалибрени гаубици, в ролята на капачките - извънземните.

Мистър "Damn I'm lookin' good!" превръща Ню Йорк в стрелкови полигон - покривите на сградите, Китайския квартал, тунелите на метрото, кораби, докове, космическата станция и какво ли още не потреперват под тежките му стъпки и още потежък поглед. Всички те са детайлно изрисувани , носят специфичната атмосфера на мястото и предразполагат към бърз и унищожителен екшън. Другото нещо, което ще трябва да правите по три пъти на ниво е намирането на карти за достъп, даващи ви възможност да продължите към следващата не-обезсвинена част от играта.

Bacon taken.

Като казах прасета, та се сетих - при все, че са основната фауна в играта, любимите свине в полицейски униформи (хе-хе-хе) не са единствените врази, които ще трябва да морите. Лошите са доста разнообразни и между тях ще срещнете гигантски мутирали плъхове, големи роботи, хлебарки, които при допира си до радиоактивното вещество G.L.O.P.P изведнъж порастват и почват да ви серат в лицето някаква гадост (затова ги настъпвайте където ги видите) и любимите ми мацки в кожени дрехи и камшици... хех... за съжаление и тях трябва да ги пращате при бекона...

В края на всяко от осемте нива ще трябва да се преборвате и с по един бос - обикновено доста здрав и твърдо...

(...знаеш ли колега, забелязал съм, че кой знае защо много я обичаш тази думичка - бел. твърдия.)

...хм, решен да ви прати в отвъдното с първия експрес (btw, колега, като стана дума за експреси, да ти кажа, че ще прекарам един през твоя тунел - бел. машиниста). Труднички са, но се минават. Лошковците са глупавички, но все пак да не заб-

равяме, че това е side-scroller - виждат ви и започват ви стрелят. Елементарно.

Damn, I'm lookin' good!

Duke наистина изглежда добре. В графично отношение играта е много приятна. Тук е моментът може би да кажем, че новият Дюк всъщност си е едно към едно първия Дюк, като геймплей, но като визия си е направо разкошотия. Лични си, че екипът е отделил доста време на тази част от работата. За нивата вече ви споменахме, враговете също са направени добре, а ефектите на оръжията са просто прелестни. Колкото до самия Duke - помните ли Рамбо? Ами, забравете го, защото до нашия човек той прилича на паленце. DN:MP определено е най-красивият side-scroller, който съм виждал. Добре де, добре, така си е - вярно е първият, който виждам от няколко години насам, но това не променя факта, че изглежда отлично, а ти колега вместо да се пробваш като саркастичен да беше седнал да поблъскаш и ти малко по клавиатурата!

Та, да се върнем на въпроса. Използваният от Sunstorm Prism 3D енджин (независимо, че играта е 2D, ако поради някаква причина още не сте разбрали) върши чудесна работа и играта върви добре и на по-слаби машини, освен това позволява различни екстри, като например въртене на камерата и zoom, при което можете дори да видите символа за радиоактивност на колана на Duke. Дизайнерите доста добре са използвали енджина и отвреме на време ще се случва при завъртането на камерата да разгледаме Duke и заобикалящият го свят от съвсем друг ъгъл.

За звуковото оформление също могат да се кажат само добри неща. Duke естествено има готов коментар за всяка една ситуация, което е и едно от най-забавните неща в играта. Само трябва да го чуете как казва "Now I'm really pissed off!" след като сте паднали за четвърти път от високо и ще разберете за какво става въпрос... или пък как казва на някоя мацка "Say hello to my little friend."...

(...ха-ха-ха, колега, аз се чудех откъде си я чул тази реплика... хех, ама той наистина ти е малък, добре че ти подарих лупа за рождения ден, че както я беше подкарал да наемаш частен детектив всеки път когато искаш да отидеш до тоалетната... - бел. Шерлок)

Ефектите на оръжията са добре направени, като особено добре звучи комбинацията "Помпа+квичене на прасе в До Мажор" (което - колега! - ми напомня учтиво да те помоля да погледнеш към оня рафт на стената, а, да - същия, точно той, да, та там, драги ми, е на дядо ми джепането и... ъъъ, как да го кажа по-ясно... тази година Коледа може и да подрани за тебе - бел. Двуцевката).

Саундтракът е приятна комбинация между електроника и тежък индъстриал и звучи съвсем на място. Ако се заседите на някое ниво за повече време, парчетата леко започват да се повтарят, но това се случва при всички игри, така че не е проблем.

Babes, Bombs, Big Guns. Damn, I love this Job!

Мда, и аз бих обичал такава работа, но както и да е... Оръдията на труда (ама те вярно са си такива :)) на Duke са разнообразни и маса кефещи. Започвате с любимия позлатен пищов, който всъщност стреля като малък топ. След това набарвате и пушката. Двете ползват едни и същи муниции, но докато пистолета хаби по един патрон на изстрел, то пушката гълта 5. След това в ръчичките ви ще попаднат добре познатите Pipe-bombs, Щурмова Карабина, Базука, Гранатомет и разни други благини. Особено забавни са G.L.O.P.P.-базираните оръжия (за тях май има най-много муниции из нивата), и най-вече това, което обръща мутацията на гадовете и ги превръща отново в хлебарки, прасета и каквато още там сволач са били. После им скачате по веднъж на главите и продължавате. На последно място, но не и по важност, се нареждат кубинките N48 на батко ви Duke, които той никак не се свени да раздава наляво и надясно при всеки удобен случай.

В играта ще събирате и различни power-up-и. Някои от тях са познатият Jetpack, Double Damage и Nuke-символите. Съберете ли 10 Nuke-а се повишават максималното ви здраве (тук наречено Его) и максималното количество муниции, което можете да носите.

So, there is life after dead...

Да, поне според нас има. Duke Nukem: Manhattan Project определено вля малко свежа кръв на един от най-ярките и забавни герои на компютърна игра. Във време когато почти всички са го отписали, Duke напомни за себе си и за това, че едва ли скоро на мониторите ни ще се появи толкова колоритна личност като него. Той е мачо (всъщност май заради него е измислено това понятие), интересува се само от жени и оръжия, но не се срамува да си го признае и да се измайтапи със себе си. Дори и в такава странна форма (3D side-scroller) той пак е същият и освен това никога не е изглеждал толкова добре. Играта няма да обремени психиката ви, забавна е (много!) и със скромните си 10-12 часа геймплей определено действа отпускащо и оправя настроението.

Да, както би казал mEd, Duke е правилният пич, so let's kick some asses!

DUKE NUKEM
ИСТОРИЧЕСКА СПРАВКА

Първата поява на мусколестия блондин Duke Nukem беше преди 11г. Далечната 1991. Сега 11г, ои-късно е време да ибърнем поглед към миналото и да си спомним за пътя на Duke...

1991, юни е появява се Duke Nukem, първият side-scroler с добре познатият ни русоляв герой, със слабост към големите пушки, жените и бекона...

1993, декември е Duke Nukem II се е разхубавил доста за 2 години, нялал е цвят и красотички, запазвайки онази "мачо" форма на героя...

1996, януари. Duke Nukem 3D. Duke вече е образован и е стъпил с двата крака в третото измерение, което няма намерение да напусне. Друг такъв герой няма...

1996 - 1998. Популярният сламеноглав герой се радва на общо 11 продължения с корав екшън, обилно полят с женска плът.

2002, юни. Историята е жива! Duke Nukem: Manhattan Project се появи на пазара, за да запълни 4 годишната дупка от последния Duke. Разбира се дойде за да задръжи интереса, да ни покаже че има защо да чакаме. Вечно...

Някъде в близкото бъдеще, Царят чака да бъде избран. Hail to The King Babe!

ОЦЕНКА:	**84%**
Графика:	85%
Звук:	90%
Геймплей:	80%
Изкуствен Интелект:	50%
Мултиплейър:	-----
Прилича на:	

Duke, на кого друг

- Производител: **4D Rulers**
- Разпространител: **DreamCatcher**
- Интернет: **www.dreamcatcher.com**
- Жанр: **Екшън от първо лице**
- Системни изисквания: **PIII 600, 128 RAM, 32 MB 3D Video**

Gore

Динамика. Екшън от първата до последната секунда.

Автори: Balrog&Freeman

Нямам представа как да започна тази статия. Просто не знам. Поглеждам с надежда към Дидо, с когото уж заедно трябваше да пишем статията, но той е вперил задълбочен поглед в собствения си монитор и е оставил околния свят да мре. Боже господи, имате ли представа какви безумни идеи се раждат в главата на човека в 2:20 след полунощ? Дидоо, помагай бе, брат.

...Колега, когато главата не ражда нищо, единствената разумна алтернатива е да се доверим на традициите, спомни си крилата фраза на Whisper и - както си му е редът - започни с историята...

Да, така и ще направя, скъпи читатели, ще ви разкажа за света на Gore - кървавото писмо на новото време...

Историята

Средата на 21-то столетие, пренаселеността на планетата и повишената консумация на блага причинява невиждан недостиг на ресурси почти по цялото земно кълбо. Всички запаси от горива са напълно изчерпани до 2031. За капак на всичко пагубен "агро-културен вирус" (хе-хе, колега, какъв е тоя културен вирус от селски тип, бе - ха-ха-ха... тоест, драги ни читатели,Balrog иска да каже, че бацилът си паднал по спокойния селски живот и вместо да ходи да мори хора по градовете се опънал сред поляните на село, културно и кротко дъвчейки реколтата) станал причина за поголовен световен глад и - в крайна сметка - за смъртта 5 000 000 000 души по време "бунтовете на глада" през 2043. По това време това е почти половината от населението на Земята. Държавната система бързо започва да се срива, отстъпвайки място на анархията. Светът се осейва с автономни области и градчета, враждуващи помежду си, но на места все пак се запазват действащи правителства. Виждайки накъде отиват нещата те успяват да се обединят и да впрегнат усилията си в търсене на алтернативен източник на енергия. В лето господне 2079-мо те най-сетне са възнаградени - синтезиран е минерал (ORE), явяващ се нещо като ускорител на частици и универсален катализатор на хим. реакции, повишаващ неимоверно мощта на електрическия ток. Междувременно обаче, сред анархията в останалия свят се е зародила сила, която на свой ред успява да подчини голяма част от автономните градчета. MOB, organизираната престъпност. Тя също иска ORE, светът е настръхнал в очакване на новия апокалипсис.

Надеждата за добрите в предстоящия сблъсък е скрита в свръх-секретния проект UMC (Обединен Пехотен Корпус). Създадена е огромна био-компютъризирана невронна мрежа, с умопомрачаващи възможности, която е използвана за моделирането на мащабен изкуствен свят, в който UMC тренират своите войници, изправяйки ги срещу врагове, които никога не са срещали, на места, на които никога преди не са стъпвали, тренирайки ги с всички налични оръжия на UMC, включително и с все още не създадените. За да достигне до изпитанието в "Месомелачката" (наречена така заради нередките смъртни случаи) един пехотинец трябва не просто да е от сой, той трябва да е зверски добър.

15 Март 2085

Лейтенант Jane Doa прави първите си стъпки в "Месомелачката". Вашите първи стъпки...

Играта

Докато чакаме Doom 3, който без друго малцина ще успеем да играем, предвид космическите му системни изисквания можем да обърнем внимание на това изключително завладяващо заглавие. Съвсем спокойно мога да кажа, че Gore ни дойде като гръм от ясно небе - една приятна изненада на фона на сдържаните ни очаквания. Спазвайки добрите стари традиции, според каноните на които есенцията на добрия екшън е дестилирана в максимата "от същото по много" играта е издържана в един динамичен и абсолютно линеен, нон-стоп кютек. Предпазен от условности като заключени врати, досадно лутане в търсене на разни секрети, замаскирани бутони и тайни нива. "Use"-бутон дори не е предвиден. Съответно интерактивността е сведена до абсолютния минимум. Ако отчетем това като един вид недостатъци, може би тук е мястото да спомена и още един - Gore е прекалено кратка - има-няма 7-8 часа реален геймплей.

Обаче всичко останало е на "макс", в това число и поддръжката на мултиплейър, освен обикновения Deathmatch в него са включени всички видове сериозни сингъл и отборни режими.

В соловата игра враговете ви заливат, прииждайки в началото на малки групички от по 2-3-ма, после навалицата

става все по-голяма - към вас се носят стада от по 10-12 тежко въоръжени грубияни, докато накрая едва ли не всяка крачка бива извоювана с цената на килограми гилзи, а чувството, че самият въздух е натежал от предсмъртни стонове се плъзга като еротичен гърч по възбудените ви сетива жадни за още и още смърт.

Играта действително ви надъхва. Противниците ви не изглеждат обременени от излишен интелект и чувство за самосъхранение - смели момчета и момичета, в чиито действия и реакции можете да разчете единствено нахъсеността и неистовото им стремление да ви окачат главата на стената. Терминатори, торпили - нищо не ги плаши, нищо не ги спира. Освен оная с косата. Няма да ви отнеме много време да го осъзнаете и точно тогава от дебрите на атавистичната ви неприязън към смъртта изплува паническият рефлекс да убиете по-бързо, да смажете упоритите, целеустремени изчадия час по-скоро. Сега. Веднага. Незабавно!

Има много игри, които те карат да мразиш докато убиваш. Игри, в които единственият път да се спасиш от страха е да събудиш яростта у себе си. Undying беше такава. Gore не е от точно този тип, но в нея има моменти, в които могат да ви припомнят това чувство. Когато след картината на ваната пълна с кръв, на фона на изкорубени дървен под и оплисканите със сусиреци стени, се изправите очи в очи с търчащите срещу вас тумби скелети въоръжени с моторни триони и неизменни глупави усмивки ще разберете. Освен тях играта ще ви сблъска с още около дузина вида врагове. Някои ще хвърлят по вас ножове, други ще ви целят със снайпери, трети ще ви замерят с гранати или пък ще ви източват кръвчицата с огромни четирицевки, ракети или скорострелни шестцевни картечници, ще ви пекат на интензивния огън на огнехвърлачката. Общо взето със същия арсенал ще се ползвате и вие, към вече споменатите оръжия мога да добавя и почти стандартната щурмова карабина с подцевен гранатомет с 30 куршума в пълнителя, няколко футуристични играчки, между които лъчевата пушка - тип снайпер и едноцевна автоматична пушка с енергиен щит и накрая, разбира се, идва и неотменния пистолет, който в тази игра е едно брутално оръжие. Повечето от тях имат алтернативен начин на стрелба.

Нивата са доста добри - разнообразни, с разчупена архитектура, динамичен дизайн по височина, с външни и вътрешни стълби, широки открити наземни и покривни пространства, луксозни апартаменти, запуснати къщи, готически замъци, складове, просторни зали и малки стаи и тесни коридорчета. По отношение на нивата дизайнерския екип е свършил прекрасна работа. Приятно впечатление ми направи решението едно и също ниво се ползва два пъти, но преминаването през него и в двата случая носи съвсем различен емоционален заряд. А това е доказателство само за едно - за класа.

Към досега казаното можем да прибавим великолепната визия и безкомпромисния звук. Прекрасно пресъздаденият урбанистичен пейзаж с малките улички, кофите за смет и разхвърляният боклук рязко контрастират с величествените храмови комплекси с бляскави стени и правилни геометрични форми.

Играта е ласка за сетивата и парад на детайлите. Всяка броня, която сложите се отразява на външния вид на персонажа, а когато е ранен по тялото му има кръв. При това системните изисквания са учудващо ниски, при високи резолюции и максимални детайли играта върви перфектно и плавно, без дори намек от насичане.

Физическият модел е подчинен не толкова на някакъв реализъм, а единствено на усещането за свобода и напълно се вписва в динамичния, изострен геймплей. Иначе следите от куршуми, зоните на поражение и прочие - вече наложили се като стандарт - екстри си присъстват и тук. Макар да не мога да определя играта като най-кървавата, която съм виждал кръв изобщо не липсва, а начинът, по който се пръскат и разчленяват телата носи да не кажа - естетическа наслада. В тази връзка особено подходяща (наред с всички останали тежки оръжия) е пушката с енергийния щит - задържате клавиша за алтернативна стрелба, за да активирате защитното поле и се приближавате под прикритието му до врага, после от упор му пускате един-два куршума - кървав фонтан, късове плът и димящи кубинки, това е което се случва.

Като заговорихме за стандарт - все повече шутъри вмъкват в геймплея приятелски настроени персонажи. Gore не прави изключение, дори напротив. Доста често ще се натъквате на свои колеги-пехотинци, които ще ви помагат, ако не с друго, то поне с героичната си смърт, когато пратите една гранатка сред мелето от скупчили се около него грозилища. Не забравяйте докато минавате покрай все още димящото му тяло да му забършете и оръжието - все пак муниците никога не са излишни.

Така е, Gore е играта на целенасоченото и абсолютно оправдано убийство. Убийство ли казах, пардон - работа. Защото аз съм виртуалният войник, този, който е умирал хиляди пъти, този, който е свикнал със смъртта. "Смъртта е моят знаят", а Gore - един прекрасен работодател...

ОЦЕНКА:	86%
Графика:	90%
Звук:	90%
Геймплей:	85%
Изкуствен Интелект:	70%
Мултиплейър:	75%
Прилича на:	
Quake II, Doom	

Очаквайте първи кръг на турнира от
голямия шлем
организатори: Alien`s club, Gamers' WorkShop & HiComm

info
www.aliensclub.com
www.hicomm-bg.com
www.workshop.headoff.com

@lien's club
ул. Бачо Киро 24, тел.: 980 11 10

- Производител: **EA Sports**
- Разпространител: **Electronic Arts**
- Интернет: **www.easportsf1.com**
- Жанр: **Симулатор**
- Системни изисквания: **PIII 600, 128 RAM, 32 MB 3D Video**

F1 2002

Автор: maggkrabar

Най-добрата F1 симулация за момента...

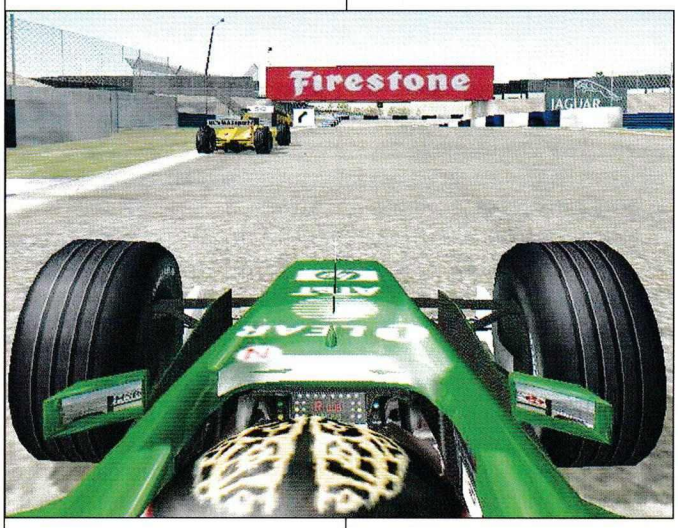
За феновете на F1 ежегодното появяване на нова версия на F1 рейсинг симулация от EA се е превърнало в нещо като ритуал. Почти каквото е за руснаците водката със сельодка. Или по-скоро като поредната серия на изтъркан сапунен сериал, в който все и все не се случва това, което всички чакат. Нали знаете, аха да дойде момента, в който всичко вече ще е ясно и хоп... свърши серията, и бабите с насълзени очи почват да коментират, да обясняват какво точно "нещо" ще се случи утре в продължението. "Нещото", естествено, отново не се случва. И за феновете на F1 това "нещо" все не се случваше. С всяко ново издание на F1 симулациите разработчиците и разпространителите обясняваха надълго и с плам (също като бабите) какви са новите екстри за новия сезон. Но все се получаваше така, че въпреки по-добрата графика, новите правила, пилотите и болидите от поредния сезон, в общи линии разликата между старата и новата версия бяха като да гледаш гаджето си в зимни дрешки или само по прашки. Уточнявам, че от това тъпо парче (гаджето) вече ти е дошло до гуша и само се чудиш как да го разкараш. С други думи, може да се каже, че за няколко поредни F1 симулации нищо ново под слънцето не се случи. Досега! Тазгодишното издание - F1 2002 - вече е като чисто ново гадже, при това даже прашките си е загубило.

Графиката е разкошна. Не само болидите, но и пистите и дори трибуните са пипнати с изключително майсторство. Въпреки, че играта е малко тежка, високите системни изисквания са напълно оправдани, нещо, което не може да се каже за F1 2001, примерно. Озвучаването на F1 игрите винаги е било на ниво, но в тази звука е направо размазващ, особено, ако разполагате с качествен аудио-хардуер. А в началните коментари преди всяко състезание, при представяне на пилотите от стартовата решетка, диктора не пропуска да обърне особено внимание на новото чудо (т.е. вие) и да ви представи в светлина, която би накарала и слънцето да помръкне от завист. Малка четка, но голям кеф. Но не само графиката и звука правят от F1 2002 изключителна игра. За пръв път виждам рейсинг симулатор, обработен по такъв начин. Всички елементи са така напаснати и пипнати, че съвкупността им генерира геймплей с невероятен емоционален заряд - нещо, което на може да се каже за предишните формули. Върху дизайна на болидите и перфектното пресъздаване на звуковите им и физически характеристики, се наслага някаква едва доловима вибрация, която е уникална за всяка от колите. Вече дори на прав участък при ускоряване не може да се сгреши с кой точно болид се състезавате. Това се усеща най-вече след продължителни тренировки. Колите имат съвсем различен нрав. Когато пришпорите ферарито на Шумахер, разбирате каква прекрасна и послушна кола кара Пилето през този сезон, и колко буен и непокорен е БеЕмВе-уилямса, колко безличен е макларъна. Въпреки, че на капака си ферари има конче, поведението на болида е по-скоро като на послушна и разгонена расова кобилка, която щом я плеснеш по задницата и веднага се наглася мръсницата. На завоите можеш да я понатиснеш, и тя пак се подчинява без да буйства, на правите настъпваш до дупка и без много зор болидът издува скоростомера, ревът на двигателя е нежен и леко писклив. Перфектна кола! Уилямсът е доста по-мощен, на правите се превръща в злобен ат с хърхорещ от ярост гръклян. Но в завоите е доста по-непослушен от Ферарито, при най-малката грешка почва да буйства, принуждава те да се бориш с него. Играчът просто усеща характера на колите. Когато сравних двете коли, разбрах каква тежка задача имат Хуан Пабло Монтоя и Ралф Шумахер. С този непокорен и страховит звяр те трябва да се

състезават с послушните и изключително гъвкави Ферарита.

Разбира се, всичко това се усеща най-добре, когато играете на висока трудност. Това обаче не е никак лесно и затова разработчиците са постъпили по много цивилизован начин. По болидите и настройките на играта може да се пипа каквото душа пожелае, но с една-две опции играта придобива съвсем друг вид, F1 2002 се превръща в най-лесната за управление F1 симулация. Направо е на светлинни години от предшественика си. И всичко става, без да се губи почти нищо от нрава на болидите, а реализмът си остава на задоволително ниво въпреки аркадния характер на управлението. Време беше и това да стане, защото високата трудност на F1 игрите е една от причините много хора да ги избягват. Новата F1 2002 е една доста по-лесна за смилане игра. Е, задължително е внимателното изучаване на пистите, но това е неизбежно.

Единствената ми забележка е по отношение на противниците. Карат добре, но са някак си безлични, както беше и в предните формули на EA. АИ-то е подобрено, вече не е възможно на максимална трудност с бавен болид да правиш на маймуни разните му Макларъни, Ферарита и Уилямси, но опонентите пак си остават недостатъчно агресивни. Все се надявах, че някой ще се постарае да моделира изкуствения интелект на истинските пилоти и да го вгради в играта, но не се е случило. Всички се държат по един и същи начин, просто на някои колите са по-бързи от другите. Но не е никакъв проблем да им въртиш номера, да ги затваряш (веднага се предават), и с късно спиране да ги ядеш един по един. Това беше проблем и на F1 2001, където с един кирлив Джордан покъсвах расовите болиди дори да наглася трудността на 120% и максимална агресия на пилотите. Друго си е да знаеш, че когато зад теб е Пилето, винаги трябва да си нащрек и да очакваш някой от гадните му номера и безкомпромисно и грубо изпреварване, пред което си безсилен. Михаел Шумахер е известен с това, че винаги пресира психически пилотите, които се кани да изпревари. Нарочно ги провокира, заплашително им изпълва огледалата и ги разконцентрира. А когато е изнервен, направо предизвиква катастрофа. Помните ли инцидента с него и Деймън Хил, когато гадното Пиле нарочно се заби в болида на Хил в последната обиколка и така стана световен шампион. Затова Пилето е на едно от първите места в света по спортно мошеничество (има и такава класация). Е, първенството е на Диего Марадона и неговия гол със Златната ръка срещу Англия. Та за формулата... Когато зад теб пък е Ралф Шумахер знаеш, че ще бъдеш изпреварен изключително кавалерски, без никакъв стрес. Точно това се надявах да има в новата формула, ама пак го няма. Кофти. Разваля удоволствието. Просто се състезаваш с някакви безлични пилоти. Но затова пък има скорост. Много скорост. Във F1 2002 усещането за скорост е много по-яко от всички други авто-симулатори, които съм играл. Може би единствено Rally Masters се доближава до нея, но това е съвсем различна игра.



Нагласена работа са и replay-ите. Личи си, че са попретупани. Колите понякога странно се поднасят по пистата, не е никак интересно за гледане. Разнообразие е някоя и друга зверска катастрофа, която да проследите внимателно и да броите колко точно чарка ръсят по пътя изтърбушените формули, ама и това бързо писва. Тука играта си е скука.

Най-голямата сила на F1 симулациите е в мултиплейъра, но това у нас е немислимо. Нито имаме бърз нет, нито по клубовете има достатъчно волани (или поне джойстици). Но Headoff са готини типове и все се опитват да променят нагласата на българския геймър, да не говорим, че в клуба вече има 5 или 6 волана. Дочувам и за други турнири по Формула Едно и дори за едно изключително нестандартно хрумване за определяне на крайния победител, свързано с реално каране, както и за големи награди (ухааа!) но за тези неща би трябвало е казано някъде из рекламите в броя. Така че залягайте над играта отсега и господ да ви е на помощ ако ви набарам някъде из трасетата.

Иначе... ами аз го казах вече - F1 2002 е най-добрата Формула, която съм играл.

ОЦЕНКА:	94%
Графика:	90%
Звук:	95%
Геймплей:	90%
Изкуствен Интелект:	80%
Мултиплейър:	-----
Прилича на:	

F1 2001, Grand Prix 3

- Производител: **Deck13**
- Разпространител: **Cryo**
- Интернет: **stealthcombath.cryogame.com**
- Жанр: **Екшън-Симулатор**
- Системни изисквания: **PIII 700, 128 RAM, 32 MB 3D Video**

Stelth Combat

Автори: Guerrero&Master

Great Asia menaged to intercept the missiles, thank God!

Историята...

2030г. Светът е една добре въоръжена и готова за трета световна война съвкупност от държави. Напредналите технологии позволяват използването на енергийни щитове и плазмени лъчи наред с стандартните картечници, вертикалното излитане е стандарт. За да не бъдат оставени оръжейните системи да гълтат без полза милиардните бюджети се формират два съюза, или по-право - два полюса (предвид географското разположение и разстоянието между тях), чиято основна цел е да се въоръжават до зъби и да избягват конфронтации заради оцеляването на човешкия вид. Западният полюс се представлява от E.M.A. (абревиатура на Economic and Military Alliance) обединил западните държави и Япония, а Източния - G.A., или Велика Азия, която - както може би се досещате - е бившият Китай плюс всички страни на изток. Целта на двете Велики Сили е да предотвратят ядрена война помежду си, чиито катализатор може да се окажат предстоящата гражданска война в Русия и смяната на правителството в Япония (или както го наричат по време на кампанията - "японски пуч"). Оттук нататък топката поемате вие, като ще трябва да изследвате съмнителна минна компания в Перу, да усмирите тръгналата към отцепление от E.M.A. Британия, да неутрализирате терористите в Япония и техният водач Декарт, да разберете кой е тайният агент с кодово название Nomad и дали не е двоен шпионин и т.н. до края.

Героите...

Те са двама, по един за всяка страна. Лейтенант Streak (чете се Стрийк) - изключително суровото му изражение и гладко полираното кубе напомнят един друг персонаж, от една друга игра. Той е в основата на много от операциите на E.M.A. От другата страна на барикадата е commander Moon, която въпреки екзотичното си име хич няма навика да украсява небето - метафорично казано, а изпълнява точно дадените й заповеди. И толкова за тях, така или иначе в играта не ги виждате, няма какво да ги обсъждаме повече.

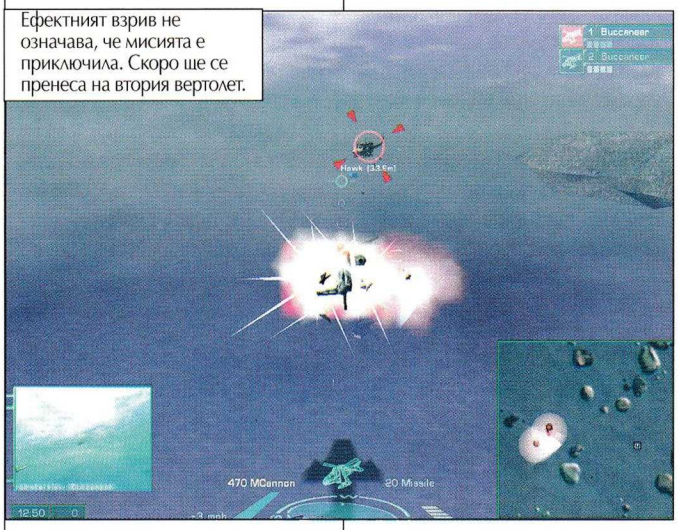
Играта...

Някакъв вид... добре де - ще го нарека "симулатор от аркейден тип". Което на мен лично доста ми допада. Характерното за играта е, че ще се наложи да управлявате много повече от едно въздушно или земно возило. Развитието на историята и поредната конкретната задача ще ви се разкриват по време на кратките брифинги между мисиите, включващи и ретроспекция на обстановката. Можете да избирате между три степени на трудност за всяка една от мисиите, което - като се има предвид сложността на някои от тях - е едно добро хрумване. Специално внимание искам да обърна на Tutorial-а, който ще ви подготви за по-нататъшните сблъсъци. Още там ще се научите да управлявате танк, джип и piranha (модернизиран вариант на лек щурмовик, истинско бижу - вертикално кацане и излитане, маневрен, добре защитен с енергиен щит, а тягата създадена от монтираните отдолу двигатели му позволява да "виси" във въздуха подобно на вертолет.

По-нататък - в същинската кампания - ще се научите да управлявате и вертолети, бойни роботи подобни на тези в MechWarrior и всъдеходи (просто не знам как да нарека нещо, което се задвижва от шаси на танк, но има четири вериги, а куполът му представлява две заплашителни плазмени оръдия). Надявам се с въведението си съм ви разубедил, че играта е сериозен симулатор. Нищо подобно, тя повече клони към екшъна или по-точно stelth action-а, но за това по-късно.

Мисиите...

Освен, че са изключително разнообразни (от ескортиране на важна клечка до крадене на информация, проследяване, унищожаване и т.н.) те илюстрират многобройните обрати в сценария и включват множество под-задачи. Веднага давам пример: в едно от нивата Moon, натоварена в солиден танк и със няколко аверчета, трябва да обезвреди бомба поставена от E.M.A. на бента на един от най-големите язовири в Китай. Резултатът от избухването й е ясен - смърт за всеки, при който еволюцията протича с нормалните си темпове и в рамките на няколко минути не му "поникнат" хриле или криле. Дотук всичко е песен, но нали Moon е войник - как ще обезвреди бомбата? За целта трябва да долети специалният demolition squad, с други думи - жичкаджиите, а с трети - сапьорите. Той (squad-ът) пък е заплашен от противовъздушната защита, която симпатягите от E.M.A. са накачулили



Ефектният взрив не означава, че мисията е приключила. Скоро ще се пренеса на втория вертолет.

Няма как, ще трябва да заобиколя оградата.

в чест на такива като него из най-труднодостъпните места. След 20 минутни боеве срещу танковете на "гнилия капитализъм" (споменавам сега, за да не забравя по-късно, че в Stelth Combat няма да видите нито един пехотинец, всичко е наблъскано в различни машини) успях да вдигна във въздуха четирите ракетни установки. Точно тогава радиото ме сюрпризира, че - въпреки положените от мен усилия - вертолетът на жичкаджиите е свален и трябва да ги натоваря в танка. Няма проблем, редник Moon на вашите услуги! Едва се добрах до обсадените специалисти и с мръсна газ ги евакуирах от мястото на катастрофата. А

Още едно въздушно сражение, само че на страната на G.A. и ще разкажа играта на Чичо Сам.

тепърва оставаше най-трудната задача - да се добера до язовирната стена, където кротко премигваше бомбата...

Със E.M.A. също е доста интересно, пък и те разчитат предимно на BBC, така че ще трябва да свикнете с различни физични закони като гравитация, инерция и т.н.

Това последното ми напомни да кажа няколко думи за

Графиката...

Много добра. Сега, гледайки снимките, установявам, че те не отразяват нейната хубост. Има игри, които на скрийнове изглеждат зашеметяващо, а в действителност не блестят с кой знае каква визия, има и такива, при които е обратното. Stealth Combat е от вторите. Силно впечатление ми направиха ефектите по време на стрелба, следите от тежките верижни машини, атмосферните ефекти, изгревът в Япония, залезът в Япония, пухкаво-бялата зима в Сибир и много други подробни или по-едри детайли, които може би няма да забележите поотделно, но като цяло успяват да предадат на картината на бойните действия завършен вид (клиширска фраза, но няма как, ще я използвам, защото си е самата истина). Единственото, което ме подразни е автопилотът, който се включва винаги когато се опитвах да премина границата на картата и ме връщаше назад. Не че щеше да има полза от безцелното пилотиране над безлюдните хълмове, но по такъв начин се утвърждава, как да го кажа, духовната свобода на играча. Ако се намирате в достатъчно тежка машина и сте набрали скорост можете да се насладите на повалените дървета, избухналите варели, сандъци и прочие, но като цяло интерактивността опасно клони към нула.

Управлението и интерфейсът...

Удобни! Дори и при ползване единствено на мишка и клавиатура. Ако седите в танк, примерно, с клавиатурата управлявате шасито, а с мишката купола, като за точността се грижи лазерният лъч завършващ с най-обикновено, куейкарско мерниче. Пробвах управлението с джойстик, но да си призная с мишка ми беше по-добре. Има възможност да наблюдавате събитията от кабината/кокпита, от ракетната установка/картечница намираща се на купола или - според мен най-добрият вариант - леко изометрична перспектива от трето лице. Мини картата в долния десен ъгъл е доста удобна, като понякога в тесните, тъмни коридори тя предлага единственото средство за ориентиране.

Stelth Action...

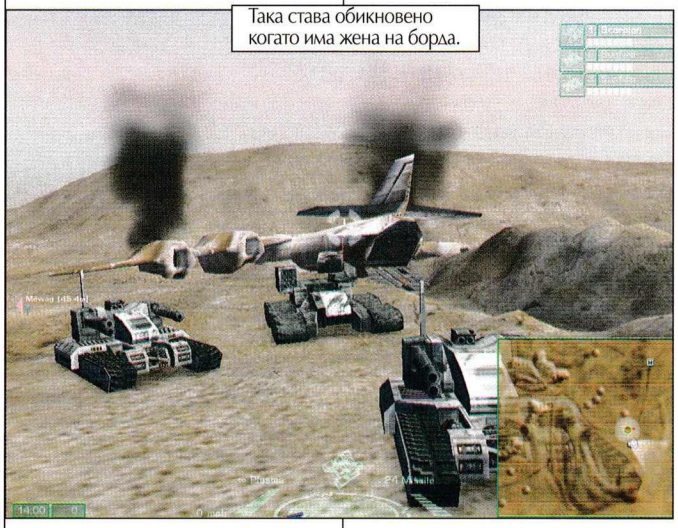
В голяма част от играта ще трябва да се промъквате незабелязано, за да достигнете заветната цел (обикновено събиране на info, активиране на асансьор и т.н.). Това, което ще се иска от вас е да прекарате лекия джип през силно охраняваните зони. Трябва да следите маршрутите на постовите и често да използвате stelth mode, при който чисто и просто изключвате двигателя, фаровете и електромоторите, задвижващи оръжията, оставяйки джипа неподвижен, уязвим, но затова пък добре скрит.

А сега с чиста съвест мога да премина към...

минусите

...които са точно два. Е, като и изключим абсолютната, праволинейност разбира се, но все пак сте войник, а не приключенец и трябва да изпълнявате точно формулирани заповеди, а не да си скитате на воля.

Първият минус е свързан с алгоритъма за придвижване на управляваните от компютъра съекипници. Пропуснах да спомена, че ще имате и такива. То не е въртене, налучкване, блъскане, подпиране. Мисията в Сибир се наложи да я минавам с два робота, защото третият така зверски заби из преспите, че дори когато лично го управлявах не можах да го изкарам от там. Но като цяло А.I.-то си върши работата задоволително, добрите стрелят лошите, като в това си действие не забравят да направят път на вашите снаряди, всичко върви по ноти.


Така става обикновено когато има жена на борда.

Не това може да се каже за звуците. Край мен, почти на два метра, е минавал танк и мога да кажа, че могъщият му грохот няма нищо общо с нещастното бръмчене на дигиталните му събратя, но да не забравяме все пак, че действието се развива в бъдещето, кой знае какви технологии ще бъдат открити.

За финал ще кажа, че - независимо от категорично положителното ми впечатление от играта - всеки е свободен сам да претегли плюсовете и минусите, безпристрастно (муахахаха) поднесени и увековечени на страниците на списанието. Що се отнася до мен Stealth Combat определено е една добра игра - забавна, завладяваща, разнообразна като геймплей, необременена от тежко и сложно управление, интуитивна и лесна за овладяване, с много екшън и чудесно балансирана - нито прекалено трудна, нито будеща пренебрежение с елементарност. Какво повече му трябва на човек? Morrowind, разбира се! Но това е една друга тема.

А сега, подобно на бате Snake, искам да ви дам малко съветчета:

1. Използвайте свойството на щитовете да се самовъзстановяват и ако стане твърде напечено се скрийте докато това става.

2. В повечето стелт-мисии е по-добре да профучите с лекия и бърз джип край смаяните постови отколкото да се прикривате и правите на невидими. Забележете, казах - в повечето.

3. В никакъв случай не се чувствайте задължени да играете само със Streak или Moon. Натиснете два пъти единицата ("1") и ще се пренесете в кабината на друг пилот.

4. Употребявайте активно ракетите и гранатите дори когато са на привършване (то това е май константното им състояние), а не ги оставяйте да "залежават" за по-после.

5. Отпуснете се бе хора, това не истинска война. До истинската има още време...

ОЦЕНКА:	76%
Графика:	85%
Звук:	35%
Геймплей:	75%
Изкуствен Интелект:	70%
Мултиплейър:	-----
Прилича на:	MechWarrior

workshop.headoff.com

Автори: Guerrero&Master

- Производител: Jarhead Games
- Разпространител: Valusoft
- Интернет: www.jarheadgames.com
- Системни изисквания: Pentium II 400, 128 MB Ram, 16 MB 3D Video
- Жанр: Екшън от първо лице

Navy Seals

Щедро разляла се софтуерна помия, е туй.

Знаете ли, понякога си мисля, че най-добрите идеи се раждат, точно когато човек е извън себе си от яд, когато му идва троши, да изгаря, да мачка нечие гърло и други подобни хуманни дейности. Хорският ум като че ли е надарен с невероятната способност да измисля всевъзможни начини за мъчение и унищожение. Сигурен съм, че и вие познавате много от тях. Вярвам, че в повечето от вас все някога се е разгаряла жаждата да седнете, примерно, в някой танк и да се развилнеете, да разпарчетосвате с осколъчни и кой знае още какви снаряди, да преживявате в почти еротичен екстаз допира на студените, груби вериги до бореща се за сетно късче въздух крехка човешка плът, през порите на която избива кръв. Не ли? Не!? А какво тогава - ще ви попитам - кара едно, да речем, 10-11 годишно хлапе да се възхищава на 20 метрови балистични ракети? Едва ли благоговее пред научната мисъл вложена в металните чудовища, съмнявам се да го интересува и трудът на стотиците хора, накарали обикновеното цилиндрично тяло да лети в идеална крива. Но мисълта за мощта, за стаената в търбусите килотонна смърт, чакаща да бъде освободена, за да превърне милионен град в руини, а жителите в безплътни сенки виещи с призрачните си гласове зад стената на отвъдното за мъст...

о, да - тази мисъл е опияняваща. Да живееш на ръба, отдаден на жестокостта и желанието да разкъсваш или да бъдеш разкъсан, да даряваш смърт, чакайки дарената ти от другиго смърт, но борещ се срещу тази участ до самият си край.

Хм, абе аз всъщност за какво говорех? Хе-хе, мдаа, спомням си - за яда ми беше думата и последствията от него. Ами вече можете спокойно да прибавите в списъка си с мъчения и Navy Seals, когато ви споходи нервата да си отмъщавате някому - третокласен екшън, в който ще се превъплътите в ролята на "тюлен". Действате предимно (и единствено) сам, като ви се възлагат безброй важни задачи. Тук изчезнал спътник, там свален пилот чакащ избавление от севернокорейски затвор, по средата терористи с биологично оръжие и т.н. - все известни неща. Предполагам съвсем умишлено действието се развива все през нощта - доста по-лесно се обяснява по този начин еднообразната, преливаща от сивкаво-синьо до белезникаво-неопределено гама, както и бичът на екшън игрите Н.В. неинтерактивността - принципно не се очаква в тъмницата някой да пробва взаимодействие с околната среда, освен в случаите когато тя включва и някоя напращяла и... хм, загоряла кака (разбира се в ролята на заложничка), но за жалост такива "екстри" в тази игра не са предвидени. Нивата все едно ги е правил Levelord-а, но с пръстите на левия си крак - груби, ъгловати къщи, разположени в две успоредни линии и толкоз - егати военната база! Оръжията са общо пет - нож, SOCOM (пистолет), MP5SE, M16 и разбира се вечният AK47, с който вразите ще са така любезни да ви снабдяват. Общо взето това са. Абе не - не са малко, вие сте направо като въоръжен до зъби терминатор на фона на противниците си, които освен с калашник не разполагат дори и с ръчна граната, колкото да има какво да си подхвърлят в краката. Щото, съдейки по реакциите им, оскъдицата е засегнала и главите им, да ви кажа. За немощта на Изкуствения Интелект достатъчно добре говори факта, че играта може да се мине само на нож - подобно съвременен Ахил ходите и колите, тотално игнорирайки огневата мощ на 21 век.Чудя се как при такива терористи явлението "тероризъм" още съществува. Къде ли ги обучават, се питам? В повечето случаи стрелят на поне 5 метра в страни, но някои от по-обучените дори клякат пронизвайки ме смъртоносно и отнемайки ми 1% здраве с надеждата, че на 101-вото точно попадение ще взема да се строполя бездиханен. Като стана дума за строполяване трябва да се види просто как падат те - с елегантността на чувал с картофи. За сметка на това явно са прекалили с "Умирай трудно" - ако ги мерна в тиквите всичко е ОК, в противен случай половин пълнител (15 патрона) не стига.

За звуците ли? Какво да говоря, по-добре да ви дам пример:

"Разговор" между иракските сили за сигурност:

- Ра-та-та-та (M16)
- Дали има някой зад този ъгъл?
- Трака-трака-трак! (AK47)
- Ра-та-та-та
- Явно има!
- Трака-трака-трак!
- Ра-та-та-та.Ра-та-та. Щрак-щрак (презареждането). Щрак-щрак. Ра-та-та-та. И така нататък...

"Мултито" напълно липсва в пейзажа, заедно с филмчетата между мисиите и куп други неща, които може би биха дали шанс на Navy Seals да ви привлече - въпреки безидейния си геймплей, пораждащ чувството, че вместо да играете дъвчете пантите на нощното си шкафче.

Някой иска пари за подобно нещо! Даа, човешката наглост никога няма да спре да ме удивлява...

- **ОЦЕНКА:** 12%
- Прилича на: Soldier of Fortune

- Производител: **2by3 games**
- Разпространител: **Matrix games**
- Интернет: **www.matrixgames.com**
- Системни изисквания: **Pentium II 300, 64 MB Ram, 16 MB 3D Video**
- Жанр: **Походова стратегия**

Автори: Guerrero&Master

Uncommon Valor Campaign for the South Pacific

Война и то каква! По-добре не питай!

Как да започна без да навляза в зоната на клишетата? Хм... Може би така:

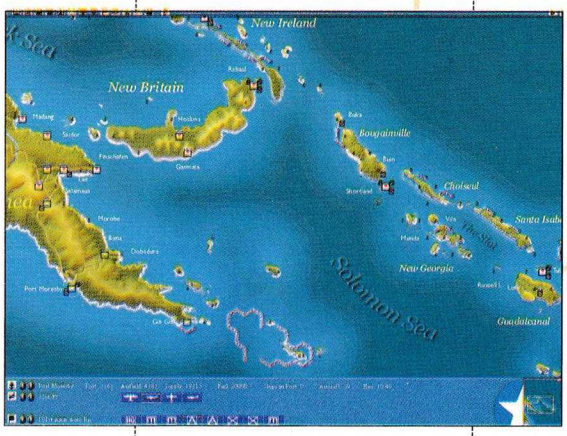
"Имало едно време една война, световна била. Държави и кралства се боричкали за наградата - повече плодородни поля и земи. Много доблестни и храбри мъже погинали на бойното поле в опит да завоюват благодат. Красиви градове и чудни дворци били заличени. Хиляди били пленени и поробени, но войната не стихвала. Стомана срещала стомана, смелост срещу страх..."

Е, да де - пак си е клише, признавам. То едва ли има вече нещо, което да не е казано, а и да има ще го каже някой гений, а аз не съм такъв, затова ще продължа, както си знам. И така, въпросната война съвсем не била безкрайна (продължила 6 години) и съвсем не била толкова доблестна - просто сред сините води на Тихия океан японци и американци се хванали гуша за гуша в препирня за всеки остров. И това е то - завръзката. Uncommon Valor не е нищо повече от опит, нескопосан опит, да ви даде възможност да се изявите като пълководец в една отминала (и несъществувала) война.

Иначе има претенции за походова стратегия и оставете другото, ами наистина си е такава. Отделен е въпросът, че създателите й вероятно са били натикани в изолатор през последните 7-8 години, и оставени в абсолютно невидение относно достиженията на съвременната игрална индустрия. А може би там си живеят по принцип - след освидетелстването, разбира се. То трудно и бавно се работи с риза, на която ръкавите се завързват на гърба.

Но да видим за какво иде реч, все пак. Значи вие сте пълководци и задавате команди на войските си, а като приключите великодушно натиската "end turn", след което компютърът извършва ходовете ви, както и тези на опонента и съобщава резултатите от битките. Така! Тука обаче изниква следната ситуация. Вече си признах - не съм гений, при все това (или може би пък точно поради тази причина) не мога да разбера как - колкото и да съм некадърен като стратег и тактик - става така, че аз атакувам с 57 самолета, врагът има 34 и търпя в схватката поражение, като губя 14 самолета, а мръсникът само 1! Или примерно аз нападам с 30 000 пехотинци срещу 12 000 негови и аз губя 600, а той 35! Мистерия, нямам друго обяснение. Абе имам аз, ама не искам да си насаждам комплекси за малоценност, затова няма да задълбавам в темата.

Сега вие пък ще вземете да си помислите, че играта е някакъв боклук. Браво, добра мисъл. Но си има хубавите страни. Преди всичко не иска кой знае какъв интелект, предвид гореказаното няма особено значение дали играете умно или не, и второ - за да я играете единствено, което трябва да можете да правите е да движите два от пръстите на ръката си. Всъщност списъкът с добродетелите й не свършва дотук - това е една много образователна игра. Или поне би могла да бъде в случай, че си приготвите за четене някоя добра книжка или учебник докато чакате компютъра мъчително бавно да изчисли ходовете. Телевизор със световното по футбол също е алтернатива - ще установите, че "45 минути стигат" (време достатъчно на американците да нанижат 3 гола на португалците, а последните да им върнат единия и двата отбора да се оттеглят за почивка) на камерата, за да успее тя да припълзи от единия край на картата до другия подчинявайки се на желанието ви да се ориентирате за глобалния ход на събитията.



Истината е, че за да превземете чужда база ще са ви необходими към... 3-4 часа.

Музика няма (благодаря ти Господи)! Жалкото в случая е присъствието на звуци - дразнещи и пораждащи шизофрения. Или пък породени от такава, не се знае. Интрото обаче радва с реални документални кадри.

Иначе от игра с 132 страници наръчник очаквах нещо повече от това да зададеш коя база да атакуват самолетите и пехотинците и другото да е божа и компютърна работа. Наличието на много видове летателни машини и плавателни съдове не може да замаже липсата им на приложение.

Подробности като тази, че можете да определяте кога да атакуват войските - рано сутрин след като нощта е отминала или нощем, както и това, че ако атакувате с надземни войски те трябва да бъдат транспортирани до чуждата база посредством въздушен конвой, не способстват за кой знае какви положителни емоции и ги споменавам колкото да съм ги казал.

Идеята за тактическа стратегия при това походова е похвална, но реализацията е плачевна. Затова може би някой някога е казал, че "пътя към Ада е покрит с добри намерения". Да, тук имаме един малък ад и много добри намерения.

- **ОЦЕНКА:** 25%
- Прилича на: **на нищо не прилича**

МОЖЕШ ЛИ ДА ОТКАЧИШ?

КОМПЮТЪРНЕТ

ОПИТАЙ, в-к КОМПЮТЪРНЕТ ПОМАГА

- Производител: **Strategyfirst**
- Разпространител: **Slitherine software**
- Интернет: **www.strategyfirst.com**
- Системни изисквания: **Pentium II 300, 128 MB Ram, 8 MB 3D Video**
- Жанр: **Походова стратегия**

Автори: Dimensin

Legion

Имам един проблем със стратегиите... винаги свършват преди мен.

Трудно е в днешно време да се създават добри игри, а още по-трудно е да се създават добри походови стратегии. Разработчици и разпространители днес мислят далеч по-интензивно в посока на задоволяване на масовия вкус, отколкото за оригиналност. "Абе трябва ли всички да я харесат, за да ми хареса и на мен?" - каза едно приятелче, в отговор на упрека ми, че еди-коя си игра не се харесва от никой. И ме накара да се замисля. Защото от ревюираните от мен игри досега, никоя не е станала хит. Но, знаете ли, аз се наслаждавах на всяка една от тях до последната секунда геймплей, до последния изгасващ пиксел на монитора и до последния затихващ звук от колоните. Защото това е моето хоби, а хобито е може би единственото, на което човек наистина се отдава безрезервно. Щастлив съм - животът ме събра и с други като мен - колегите ми. Сега ще ви представя още една "такава" игричка - от тези непретенциозните, но същевременно напомпани със заряда на забавен и вълнуващ геймплей - Legion

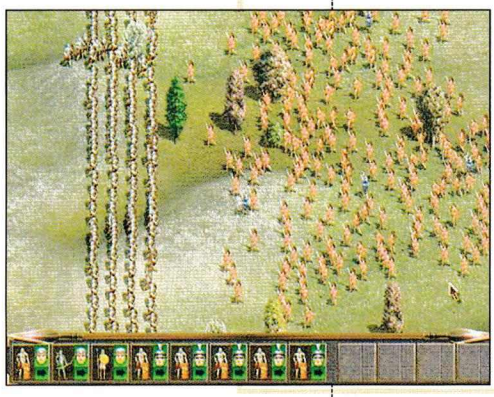
И тук, както и в много други игри ще се наложи да завладеете света. Реално играта няма кой знае каква предистория, но от каква ли предистория се нуждае едно завладяване на света. Достатъчни са шепа земя и шепа хора. Останалото е желание и хъс, и стратегическа мисъл. На този принцип е организирана кампанията в играта. Как ще стане така, че от едното нищо да се превърнете в господари на света ли? Според разработчиците от Strategyfirst, това става само с три ресурса и 20 противника (наведнъж, обаче). Е, и няколко града, разбира се.

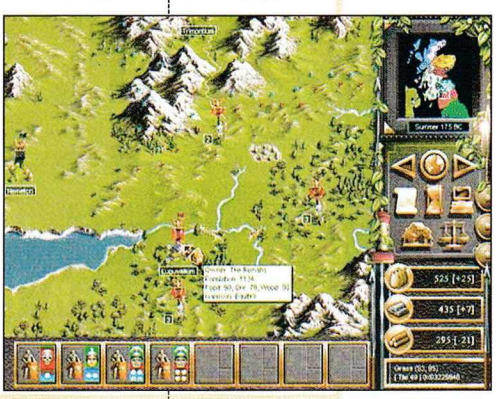
Legion няма претенции за визуално пиршество - графично тя прилича на Persian wars, но за сметка на това механиката на играта се доближава доста до тази на Civilization. Основното ви занятие ще включва управлението на градовете, ресурсите, битките и дипломацията. Всъщност за битките, специално, важи до известна степен до болка познатото ни "random" генериране на резултата. Но за това, по - късно. Сега ще думаме за градове. В Legion, за разлика от "Civ" 2 и 3 градове не могат да се строят. Не бързайте, не е задължително да вписвате това като черна точка, още повече, че градовете в играта са в порядъчно количество и едва ли ще изпитате някаква недостатъчност или липса в това отношение. Аз пък бях очарован от това решение на авторите, в Цивилизациите едно от най-дразнещите неща беше скоростта, с която компютърните опоненти успяваха да строят.

Още по-щастлив се почувствах когато установих, че управлението на градовете сякаш е правено като за мен - семпло и елементарно. От едната страна на интерфейсния панел се намира менюто за войските, а от другата това за сградите. Екранът в центъра пък показва общ изглед на целия град и... общо взето това е почти всичко важно. Ставайки дума за сгради трябва да отбележа, че всяка една от петнайсетината нации си има по някоя и друга уникална постройка, съответно - ъпгрейд, които автоматично стават достъпни за строеж от всеки противник, който я завладее (нацията).

Що се отнася до завладяването в играта има 27 различни единици, като в по-голямата си част те са едни и същи за отделните нации, но има и специфични. Всички до една са познати - конници, стрелци, пикеносци, рицари и т.н. Характерно за тях е трупането на опит, като максималното ниво е девето, а ветераните с понатрупани повечко "левълчета" са напълно способни сами да изринат цяла карта. Другото разковниче към спечелването на битка са добре разположените войски преди началото на боя - тактическата постройка е от особено значение за крайния изход. Освен формация на войската си, може да се зададете и бързината, с която да атакуват. Местата за разполагане на войниците са девет, а ако се атакува град, във вражеските формации има още три места за градския гарнизон. Трябва да се внимава за количеството войски, с които се атакува, защото численото превъзходство е твърде решаващо. Иначе пряко участие в боя нямате - след натискането на бутона за започване на битката ставате просто наблюдател и нищо повече. Програмистите са се помъчили да предадат епичната красота на битките и доста са се постарали над интерпретирането им на екрана. В момента, в който битката започва картината става триизмерна и с това удоволствието от играта нараства титанично.

За музиката мога да ви кажа не едно, а цели три неща: "Options", "Music", "Off". Колкото до удоволствието от играта, въпреки графичното и музикалното оформление си е на ниво. При това, ако обичате да воювате с много противници на няколко фронта едновременно, играта ще ви го сервира в изобилие. В заключение мога да кажа само едно: човек и да иска, нито може да изиграе всички игри, нито пък да спи със всички жени на света, но пък е длъжен да опита. Опитвайте, чада мои. За кое - вие си знаете.





- **ОЦЕНКА:** 69%
- Прилича на: **Civilization, Persian Wars**

- Производител: **Infogrames**
- Разпространител: **Infogrames**
- Интернет: **www.lemans-game.com**
- Системни изисквания: **Pentium II 500, 128 MB Ram, 32 MB 3D Video**
- Жанр: **Рейсър**

Автор: maggkrabar

Le Mans 24 Hours

Може ли „евтин" 3D шутър да ви спечели?

Infogrames нещо са го закъсали, щом изтърсват конзолен порт (от PS2), с мисълта, че все на някой ще се хареса. Поработили върху графиката (бива я все пак), претупали звука, не пипнали геймплея и хоп, имаме си нов PC рейсър. От заглавието на всеки му става ясно какво ще е състезанието. Предвидени са няколко режима на игра, яркадни или шампионат, и разбира се, истинското 24-часово състезание. Пилотите карат 24 часа нон стоп, ден и нощ, и накрая побеждава най-издръжливият и с най-готина кола. Автомобилите са два типа: GT и прототипи. Прототипите са доста по-немощни и лениви от GT зверовете. 24-часовото състезание може да се провяеде и за 10 минути, просто нагласяте колко бързо да тече времето. Ми т'вай…

Въпреки, че играта е порт от PS2, за графиката могат да се кажат само суперлативи. Страхотни модели на колите, красиви пейзажи, през нощта има зашеметяващи светлинни ефекти. Звукът обаче е немощен, някак си претупан, не забелязах да има някакви особени 3D ефекти. По нищо не се разбира, че карате мощен спортен автомобил. Затова и основен фон на състезанието по подразбиране е музиката, която не е чак толкова зле. Но състезание с коли без рев на двигатели си е като съвременно кино без звук. Самите състезания пък са страшно скучни. Пистите са доста дългички, колоната бързо се разкъсва, и през повечето време си караш сам и няма с кой да се заядеш. Ник'ва тръпка. Интересно става при по-продължително каране, когато почнеш да застигаш изостаналите, но те пък се предават без бой. Като цяло наличието на противници не прогонва скуката и за миг.

Управлението на колите е елементарно, без грам усилие, а за настройки по тях може да се спомене само мимоходом. Почти нищо не може да се пипа. Дори на F1 маниаци много бързо би им писнало. Има разни завои по пистите, но те не изискват и грам концентрация, малко по-сложно е на високите трудности, но в общи линии завоите само се пречкат. Колите се държат все едно са на автопилот, няма смисъл да провокираш физиката или нек'ви други закони, всичко става по мед и масло. Караш и си гледаш пътя. Ми то на магистрала "Тракия" е доста по-интересно… Оня ден нек'ва издухана Ланча са заяде с омегата, ама беше на газ май, щото немаше никакъв вътък горкия, на 160 реши, че е превишил скоростта и ми развали кефа, като изостана неспасяемо. Еле пък едно Мондео как ма покъса… ама за това някой друг път, че контрите са извадили сергията и са пуснали радара точно след тунела и трябва да намалявам, днеска няма да си купувам ник'ви дребни "такси" от тях…

Който обича красива графика, може да поджитка малко играта, геймплеят не изисква почти никаква предварителна подготовка. Играе се идеално и само с клавиатура, с джойстик е дори по-трудно. Системните изисквания и те са доста ниски и това май е единственият коз на Le Mans 24 Hours. Ама си мисля, че едва ли някой ще издържи на скуката да се бори с нищото, само и само да финишира и после да изгледа красивия риплей на бясно движеща се и едва жужаща самотна спортна кола. На мен ми писна доста бързо. При наличието на F1 2002, колина или нфс-то, да си губиш времето с тази игра си е чиста проба губивреме…

- **ОЦЕНКА:** 65%
- Прилича на: **TOCA Rally**

- Производител: **Funatics Development**
- Разпространител: **JoWood**
- Интернет: **www.jowood.de**
- Системни изисквания: **Pentium II 300, 128 MB Ram, 16 MB 3D Video**
- Жанр: **Икономическа стратегия**

Автор: Freeman

Cultures 2

Можеш да се оригваш културно, но не можеш да си културен, оригвайки се.

Знаеш ли какво казала красавицата на звяра: Слушай, пич, ако след като се влюбя в тебе не се превърнеш в красив, млад и богат принц кожата ти ще съхне на ей тоя розов храст... Бре, бре, тва, с момите, да не си правиш майтап вече. То не бяха Клеопатри и троянски Елени, Нефертити, девици във високи кули с още по-високи плитки и какви ли не още еректорални (споко, грешката е вярна) единици, завличащи племена, кланове, народи, че и цели цивилизации - или поне мъжката им съставна - в тъмните води на междуособици, конфликти, с една дума - войни. Мдаа, странно е колко реки от кръв са текли заради разни изнежени, капризни кифли с грандомански апетити. Няма по-унищожителна сила от мъжката представа за женската слабост и начините, по които тя следва да бъде покровителствана.

Казват, че Господ е най-големият шегобиец, и ако е така, хуморът му ще да е бил е бая черен, когато е програмирал мъжките мозъци, вграждайки в тях самоубийствения импулс към дълбоко подценяване на женската издръжливост и криворазбраното чувство за дълг към разплакани очи, подпухнали устни и зачервени носове - списъкът на методите за манипулация е дълъг. Надявам се добре да се е посмял през вековете.

Иначе в тази статия ще става дума за Cultures 2. Сикуълът - както би се изразил колегата Snake - на Cultures (на какво друго). С други думи - стандартна икономическа стратегия от типа на Settlers и Knights&Merchants, а ако тези две заглавия не ти говорят нищо, значи тази статия не е за теб. Както обикновено всичко се върти около икономическия модел, само дето - сравнен с преждеспоменатите заглавия - в Cultures той е доста по-опростен, за сметка на воденето на битките, микромениджмънта, и на девиците, разбира се, но за тях след малко. Историята въвлича четиримата главни герои - най-главен (хе-хе) от които е младият викинг Бярни - в до болка познатата ни ситуация, при която светът се нуждае спешно от спасяване и, естествено, не

кой да е, а само един или няколко са призваните да го сторят. В прицела на героизма им отново попада "доброто", старо, изпосталяло и прегазено от кого ли не в толкова много книги, филми и игри Зло, в случая Мидгард - гигантската змия от скандинавската митология, респектиращо онагледена в едно

прекрасно и въздействащо въвеждащо интро. Повече няма да издавам. Кампанията проследява приключенията на Бярни (с него започва кампанията) и троицата-френдове (присъединяващи се постепенно с разгръщането на сценария) и преминава през 10 дестинации (локации, с дума проста - острови), на всяка от които ще трябва да започваш практически от нулата, изграждайки поселище, развивайки икономика, търгувайки с приятелски настроените съседи и воювайки с неприятелите, но най-вече... сега внимание... спасявайки разни принцеси - дъщери на крале и годеници на принцове, заради които подвизи ще си заслужиш благоразположението и помощта на последните. Икономическата част е доста позната, но има някои характерни особености. Отново строиш житни и животновъдни ферми, мелници, пекарни, дърводелски, каменарски и оръжейни работилници, маслобойни, складове, казарми... И пак зависимостта между тях е много тясна. Повечето от сгради-те търпят ъпгрейдване, при изпълнението на определени условия. Примерно, когато ъпгрейднеш Potery-то или пък каменарската работилница вече можеш да произвеждаш тухли и мрамор и ще имаш достъп до ъпгрейдите на много от останалите сгради. Възможността за ъпгрейд зависи и от още едно условие - кфалификацията на работника. В Cultures 2 човечетата ти трупат опит - това важи, както за обикновените труженици, така й за войниците. Особеното тук е следното: за да заработи, да речем, Мелницата е нужно в нея да дойде мелничар. Мелничар от кой да е, обаче, не става. Само фермер може да стане мелничар, но за целта трябва да е натрупал определен опит като земеделец, от друга страна само опитен мелничар може да стане пекар. Така че се налага на мястото на всеки преквалифицирал се да дойде нов. Същото важи и за другите занаяти. Нещата са много навързани. Увеличаването на популацията също не става автоматично със строеж на къщи или с някакъв бутон в интерфейса, от който да си поръчваш необходимите ти селяни. За целта е нужно да кликнеш с десния клавиш върху някоя от жените и да си поръчаш от появилото се меню новото отроче, избирайки си пола му. После ставаш свидетел на скоростната прибежка на момата към хижата, следвана по петите от загорелия си съпруг, вратата се затръшка зад тях, а над керемидите почват да се вият сърчица. Не след дълго прелитащ щъркел и характерен звук оповестяват появата на новия член на селището. Цялата тази схема е довела до нещо, което на някои ще допадне, на други не - засилен микромениджмънтски елемент. В тази Cultures 2 пада ужасяващо много кликане - игра на дребно. За сметка на това пък битките са почти в като стратегия в реално време - единствено досаден елемент е генерирането на войската - всеки един войник поотделно трябва да го вкараш в казармата и екипираш надлежно с оръжие, броня, обуща и провизии.

Няколко думи за общото впечатление. Cultures 2 е прекрасна икономическа стратегия, малките проблеми свързани с някои неудобни интерфейсни решения (като местенето на екрана със стрелките, невъзможността за задаване на команди на цяла селектната група) и понякога уморяващото сетивата постоянно кликане са единствените забележки, които имам. Иначе играта предлага пълен контрол - няколко малки хинтчета: ако видиш, че някоя от работилниците не произвежда това, от което имаш нужда кликни върху работника и избери, кое от възможните изделия желаеш да произвежда и колко; ако търговецът ти, кой знае защо, не иска да отиде до съседния град, за да търгува се постарай скаутът да постави по маршрута му обозначителни табели; ако забележиш, че жените не щат да раждат, най-вероятно има недостиг на храна в къщите; ако пратиш някоя група някъде далеч на картата (картите в играта са ОГРОМНИ) я наблюдавай внимателно, защото подопечните ти няма да спрат докато не стигнат до мястото, а това може да ги убие, предвид нуждата им регулярно да се хранят и да почиват.

В заключение, аз се забавлявах, приятелю, толкова се забавлявах, че дори успях да простя на Cultures 2 безкрайния наплив от принцеси...

- **ОЦЕНКА:** 80%
- Прилича на: **Settlers, Knights&Merchants**

Headoff

WCG

Световни Кибер Игри 2002

Започва записването за Световните Кибер Игри 2002.

Желаещите да се регистрират за участие в предварителните кръгове за излъчване на национален отбор, могат да го направят до 30 юни по следния начин:

по телефона: 02/ 981 69 69

e-mail: wcg@headoff.com

в офиса на Headoff G.I. - София, ул.Стефан Караджа №7,вх.В,ет.1

Всеки желаещ трябва да посочи следните лични данни:
- трите имена
- адрес
- телефон
- e-mail
- възраст (не по-малко от 14 години)
- nickname
- дисциплина, в която иска да се състезава (може да е повече от една)

Подробности на официалния сайт: **http://wcg.headoff.com**

Не пропускайте шанса си да участвате в най-голямото геймърско събитие в света!

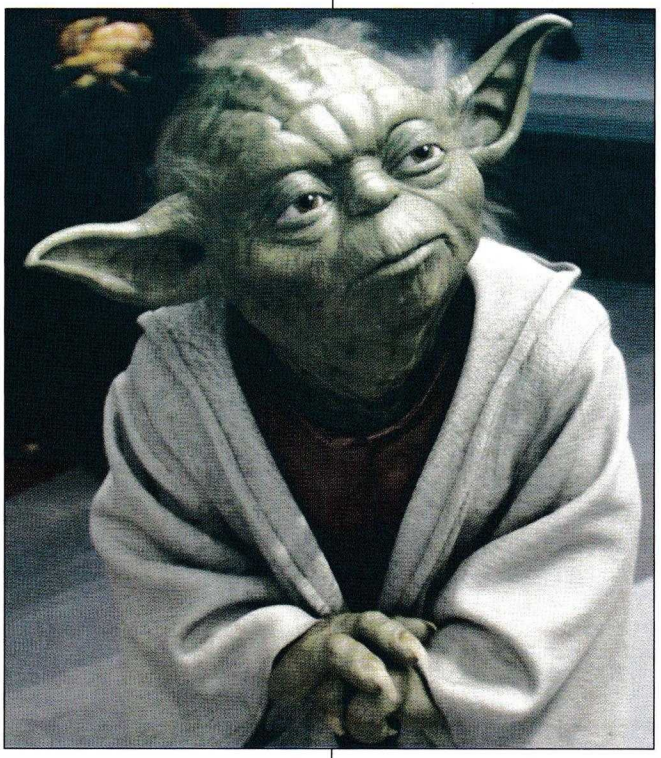
Автор: Snake

STAR WARS Episode II: Attack Of The Clones

Отмереният барабанен фон, съпътстващ логото на Twentieth Century Fox прелива в нежното жужене на енергиен заряд, плъзнал се по надписа LucasFilm, за да бъдем потопени в тишина само миг по-късно в тишина. Тишина, даряваща ни с десетте думи, които промениха историята на седмото изкуство завинаги. A long time ago, in a galaxy far, far away… Тишина, която избухва в смазващ сетивата звук, понесъл на крилете си една от най-великите филмови мелодии, писани някога. По екрана се втурва прилива на надписите, разказващи началото (всъщност, както се оказа двадесет и две години по-късно - средата) на сагата за войната между Империята и Бунтовническите сили. Надписи, които отмиха завинаги представата за киното като двадесет и четири кадъра, на които са запечатани официално облечени актьори, говорещи си глупости на покъртително литературен английски. Роден бе вторият преломен момент в историята на седмото изкуство след като онзи чернобял влак подгонил ужасените зрители с приближаването си по екрана. Родена бе немислимата идея за деветмилиметровата лента като носителка на култ, твърде близък до религиозния. Родени бяха Междузвездните войни.

Оттогава насам индустрията, скрита зад логото SW, се превърна в една от най-мощните културни инстанции в световен мащаб, а самата далечна, далечна галактика плени душите на няколко поколения, чиито сърца и до днес туптят в ритъма на сблъскващите се лазерни мечове. Прочее тук ще те помоля да ме извиниш за секунда, за да изпълня едно обещание. Искам да посветя тази статия на Крис, най-големият фен на междузвездната поредица, който познавам и пряката вдъхновителка на този текст, на една рожденодневна целувка, както и на няколко самоубийствено рисковани опита да прескоча една ограда. Нека Силата бъде с теб. Винаги.

Тази далечна, далечна галактика се ражда в съзнанието на младия, независим и сочен от критиката като особено преспективен режисьор Джордж Лукас, след като гледа филмът на Акира Куросава Скритата крепост (останал в историята като най-несериозното и хумористично произведение на колосът на японското кино). Идеята на Лукас в суров вид би могла да накара повечето фенове на поредицата спонтанно да побелеят. Според първоначалния замисъл главните герои в междузвездната сага - следвайки примера на филма вдъхновител - е трябвало да бъдат от азиатски произход ("Кадзвам це Лю Цкайуокър, тук цъм дза да те спациа!"), образите на Хан Соло, Люк Скайуокър и Оуби Уан Кеноуби са били обединени в едно (майстор джедай контрабандист?!), в някой от по-късните преработки пък Соло е бил замислян като чернокож персонаж ("Йо, брадър, т'ва тука е Миленийм Фолкън, най-бързия мадафакин спейсшип в цялата шибана вселена!"), докато след цяла серия промени, повечето наложени от страна на продуцентите, Джордж Лукас сключил крайно неизгоден от финансова гледна точка договор и започнал снимките на четвъртият епизод на Междузвездни войни (прочее превото на заглавието, както и сам виждаш е "звездни войни", но неприятната от идеологическа гледна точка препратка към американската военна програма със същото име - с която впрочем и Лукас се посъди неуспешно известно време заради авторските права над името - принуждава българските преводачи да лепнат представката "между"). И това най-вероятно е последното финансовонеизгодно нещо, което се е случвало в живота му.



Всяка сага има своето начало. Знаеш чудесно какво се случи преди три години. Първата част от сагата, посрещната сред взрив от аплодисменти, родени от истеричното очакване и изпратена с истерични ридания и сподавени псувни се оказа единственото нещо, в позната ни вселена, способно да побутне от постамента му смятания за непоклатим SW-мит. Най-очакваният филм на всички времена се оказа изумително слаб и беше отнесен от появилата се по същото време Матрица с елегантен тупаник в забавен каданс. Феновете веднага се разделиха на два лагера в зависимост от това дали оценяваха реалните достойнства на Невидима заплаха, които бяха практически невидими, или твърдяха, че всичко родено в студията на Лукас и носещо SW-логото е пряк израз на Божията воля и не подлежи на каквато и да е критика. Причините за негативните оценки на Епизод I бяха много и са предъвквани твърде дълго, за да им отделям място и тук. Но е факт, че слабата първа серия беляза трепетното тригодишно очакване на втория епизод с немислимия до скоро въпрос "Ще се справи ли Лукас?". На всички вече беше ясно, че единственият, който може да разруши легендарния статус на Междузвездните войни беше самият им създател и втори тъп филм определено би тласнал сагата неприятно близо до пропастта. Стаеният ужас на феновете беше подхранван от зловещите слухове, че ролята на младият Анакин ще бъде изиграна от Леонардо Ди-Каприо (извини ме, отивам да повърна), че лигльовците от бой бандата Ен Синк ще получат ролите на майстори джедаи (абе аз що не си го взема това легенче тук, че да си повръщам пред компютъра) и че хипердосадният Джар Джар Бинкс ще се сдобие с гадже и с още повече рекламно време (оппа, препълни се, отивам да си го излея). Докато на седемнадесети май слуховете и очакванията не отстъпиха място на самия филм.

Точно четвърт век след началото

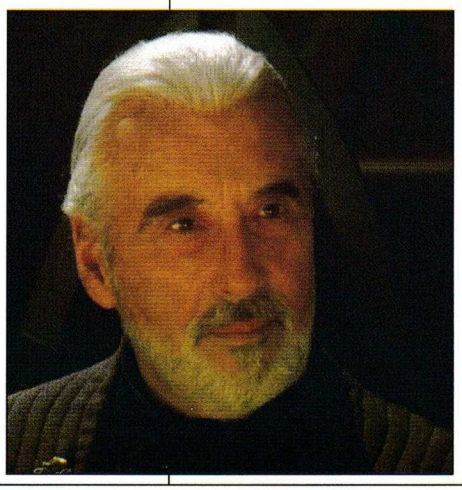
на поредицата се роди епизодът, който доведе младият Анакин Скайуокър на самия праг на тъмната страна, белязана от тежкото дишане и култовата черна каска. И трябва да ти кажа, че ако си истински фен само горното изречение би те накарало да хукнеш към киносалона за дванадесети път (списанието все пак излиза повече от месец след премиерата), където да надаваш бойни викове при всяка поява на космически кораб, планета, джедай, лазерен меч, бластер, CGI чудовище или надарения профил на принцеса Амидала. Което ме навежда на мисълта, че би било съвсем справедливо да разделя това ревю на две:

АКО СИ ФЕН, приятелю, ама ако наистина си фен ще цвилиш от кеф и ще искаш след края на надписите да влезеш директно на следващата прожекция и така, докато не затворят киното. Няма нужда да ти обяснявам, че този филм е с пъти по-добър от Епизод едно, защото, както обясни един приятел има дори и реклами на тоалетна хартия с по-добри кинематографични качества. За сметка на това ще споделя с теб, че SW-братството почти единодушно обяви, че Клонираните атакуват е вторият по качество филм от поредицата след любимата на всинца ни пета серия Империята отвръща на удара. Лукас се е вслушал в съветите на феновете и в Епизод две няма нито Ен Синк, нито ДиКаприо, а ролята на Джар Джар Бинкс е толкова умилително мъничка, че чак може да ти стане жал за клепоухото дигитално зверче, станало жертва на фенската омраза.

Предполагам вече си чул, че настоящият филм е първото произведение на седмото изкуство, което не е снимано на лента. Чул си също така, че Епизод две съдържа батални сцени, в сравнение с които всичко, което си виждал до момента в поредицата прилича на сбиване на детската площадка за картинка от дъвка с образа на Скалата. Чул си, че Йода участва в

един титаничен дуел с архизлодея, изигран от задължителния за всяка уважаваща себе си сага в наше време Кристофър Лий. Остава ти просто да го видиш. И да разказваш на внуците това, което си видял.

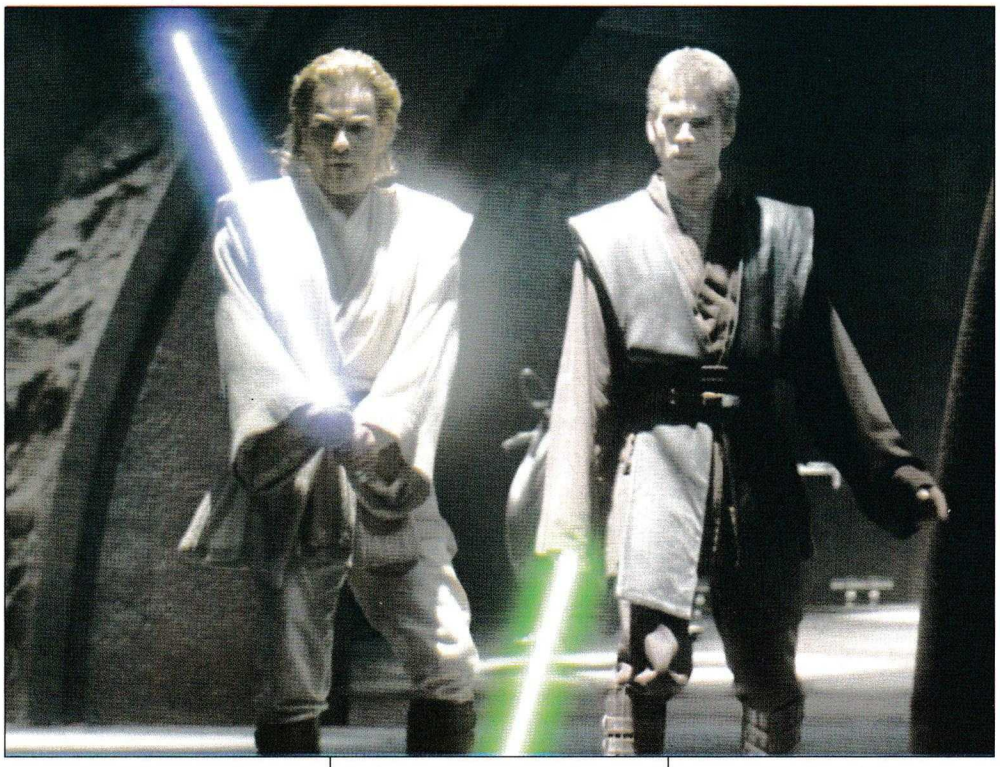
Самоцелните визуални ефекти от Невидима заплаха са заменени от съвсем целенасочени такива, даващи визуален израз на невероятното лукасово въображение. По екрана се нижат спиращи дъха пейзажи от фантастични светове, действието прескача в шеметния си танц между няколкото сюжетни линии, без да те остава да скучаеш и за миг, десетки лазерни мечове, стотици бойни кораби и хиляди изстреляни плазмени заряди решават съдбите на милиони. Крахът на звездната република е воден от един от най-вдъхновените саундтраци писани някога от музикалния гений Джон Уилямс. Това е истинското начало на Легендата. Началото, в което можеш да видиш младият Боба Фет без обичайния си брониран костюм, ще видиш учителя Йода, който освен лоши познания по граматика демонстрира невероятните си джедайски таланти, ще видиш първия отблясък на тъмната страна в очите на



младия Анакин Скайокър и първата целувка, довела до раждането на Люк и Леа, ще видиш най-добрите джедаи на вселената, увлечени в една битка, победата в която ще доведе до гибелта им няколко години по-късно, ще видиш култовият Самюъл Л. Джексън, размахал единствения пурпурен меч в поредицата и показващ на практика защо е дясната ръка на Йода в Съвета, ще видиш милионите клонинги в белите им бойни униформи, осъзнавайки с потрес, че това всъщност са щурмоваците от следващите серии, ще видиш много, наистина много неща, които ще те върнат към позабравената ти младост, към времената, когато стиснал болезнено облегалките на седалката в киното се молеше Люк да успее във фаталния си изстрел срещу Звездата на смъртта.

Освен това Джордж Лукас за първи път си позволява да се гъбарка със собствените си творения, когато в бара от началото на филма в един от ъглите банда извънземни геймъри играе на някои от игрите, правени по Епизод I.

АКО НЕ СИ ФЕН, а обикновен киноман, който иска просто да провери какво толкова намират тези хора в тези старуорси, е твърде вероятно да не успееш да разбереш. Като за начало няма начин да не забележиш, че в този филм са прекалили с визуалните ефекти и колкото и те да са скъпи и съвършени, на моменти ставащото на екран изглежда адски изкуствено. Сравнението с Властелина, където ефектите бяха практически незабележими и изцяло подчинени на човешкия елемент от историята се появява от само себе си. Още повече, че човешкият елемент в Епизод две е на път да бъде записан в Червената книга. Увлечен във вече похвалените ба-



тални сцени и грандиозни пейзажи Лукас просто е забравил да обърне малко внимание и на героите си. През по-голямата част от времето нещастните хорица играят в клаустрофобично помещение пред син екран и това очевидно ги обърква достатъчно, за да се разколебаят в ролите си и да ни дарят с повече от посредствени изпълнения. Смехотворният диалог също няма да ти помогне особено да възприемеш настоящия продукт като филм, а не като съвършена във визуално отношение екшън игра, играна от не особено кадърен геймър. А че геймърът не е особено кадърен ще трябва да си призная, макар и с болка на сърце. Лукас за втори пореден път демонстрира обидно слаба, архаична, небалансирана и хаотична режисура, прилагайки ни същите номера, които ни пробутваше преди четвърт век, когато комерсиалното кино едва прохождаше. Изключително правилният ход да се оттегли на почетния продуцентски стол след заснемането на четвъртия епизод и да остави режисурата на някой, който малко повече разбира от тази работа тук не е приложен, от което филмът само страда. Още по-тъжно ти става от очевидно търсените препратки към Блейд Ранър (антиутопичните пейзажи от началото), Матрицата (редиците от инкубаторчета за клонинги), Гладиатор (арената в края) и една случайна с Властелина (предизвикана основно от участието на Кристофър Лий, чийто цех за производство на лошите друиди адски напомня за саруманови такъв за производство на орки), които те навеждат на еретичната мисъл, че ако този филм, при наличието на тези визуални средства беше дирижиран от Ридли Скот, Питър Джаксън или братя Уашовски би се получило нещо, което - тъкмо по случай двадесет и пет годишния юбилей - да последва традицията на оригинала и да пренапише кино историята.

Което за съжаление си остава просто мечта.

Кой кой е в Епизод 2:

Юън Макгрегър - Оуби Уан Кеноуби. Мисля, че няма нужда да ти представям един от най-добрите британски актьори. Очевидно е качил някой и друг килограм по пътя си от тоалетната чиния на Трейнспотинг към епичните схватки с лазерни мечове, но пък актьорския му талант си оставя все така обезоръжаващо гениален дори и когато режисьорът го е принудил да размахва зелена пластмасова пръчка срещу синя стена и да си представя, че държи смъртоносно оръжие и се сражава с многохилядна армия.

Оценка на изпълнението: 8/10

Натали Портман - Падме Амидала. Момиченцето, играло в невръстна възраст в две от най-добрите криминални саги на нашето време - Леон и Жега - демонстрира все по-огнеопасен еротичен заряд и за никого не е чудно, че Анакин се влюбва в нея. Фактът, че е единственият женски персонаж във филма, който не умира, спада към човешката раса и е в полово активна възраст, закономерно привлича сериозна част от зрителското внимание върху нея.

Оценка на изпълнението: 7/10

Хейдън Кристънсен - Анакин Скайвокър. Обявен от списание People за един от най-красивите хора на планетата за 2002 година, двадесет и една годишния канадец, избран за ролята си сред над 400 кандидата, сред които женските любимци Лео ДиКаприо и Райън Филипей, по скромното ми мнение е единствената наистина сериозна издънка на филма. След като се нагледахме на неприятно сладичкия Лойд от Епизод I сега трябва да търпим в ролята на култовия Вейдър някакво миловидно колежанче, което яростно се опитва да покаже тъмната страна на героя си, в моментите, когато сценарият изисква това от него, но просто не му се отдава. Голямото облекчение за феновете е, че някъде в Епизод III Вейдър ще облече черните си доспехи и ролята му отново ще бъде поета от гласа на Джеймс Ърл Джоунс, да ни е жив и здрав.

Оценка на изпълнението: 6/10

Каунт Дуку/Дарт Тайранъс - Кристофър Лий. Саруман, човече, к'во повече да ти кажа. Освен, че преподава на хлапетиите от каста урок по актьорско майсторство героят му е и движещата сила в трите най-добри дуела в Епизод две, пък и в сагата до момента.

Оценка на изпълнението: 10/10

Сенатор Палпатайн/Дарт Сидиъс - Йън Макдайърмид. Участва в култовите хорър приказки Слийпи Холоу и Убиецът на дракони. Освен това играе великолепно, затвърждавайки правилото, че в този епизод лошите, освен че са по-големи пичове са и по-добри актьори

Оценка за изпълнението: 10/10

Мейс Уинду - Самюъл Л. Джексън. Помолен да разкаже нещо за героя си в сагата великият Самюъл се замисля за кратко и изтърсва: "Ами той е черен". Освен това е помолил Лукас да му даде лазерен меч с пурпурен цвят, за да може да се различава по-ясно във финалната масовка. Как да не го харесва човек?

Оценка за изпълнението: 9/10

Йода - Франк Оз. За първи път в историята на SW учителят Йода е дигитален ефект, а не кукла, но въпреки това гласът му отново е поверен на кукловодът му от старите серии - Франк Оз. Сигурно знаеш, че освен да говори с обърнат словоред от името на майстори джедаи, господинът снима филми (сред тях доста успешният Прецакването) и е дарил с гласа си половината пъпети, сред които Мис Пиги, Мечокът Фози и Животинчето. Не, кажи ми честно, не ти ли е гадно, че Йода и Мис Пиги са едно и също лице?

Оценка за изпълнението (разбирай - основно за боят с Дуку): 8/10

Джанго Фет - Тамуера Морисън / Дениъл Лоуган - Боба Фет. Освен приятното разкритие, че под каските членовете на най-известното семейство от ловци на глави в галактиката имат целеустремения вид на индианци, поели по пътя на войната, не можеш да не забележиш и очевидния факт, че малкия Лоуган, когото до момента може да си виждал на екран, само ако си следил всичките серии на сериала за Херкулес, се справя забележително по-добре от посеркото Лойд в предишната серия. Бащата може да си го засичал в Скорост 2, От здрач до зори 3 и във Вертикална граница, но аз знам, че си добро момче и не гледаш такива лайна. Семейство Фет внася определено най-емоционалния момент в Епизод две, а простичката сцена, в която Боба гледа с празен поглед отрязаната глава на баща си засенчва по драматизъм цялата измислена любовна история. Браво!

Оценка за изпълнението: 9/10

SOFIA MUSIC ENTERPRISES

PRESENTS

JOE SATRIANI

1 Юли – Зала №1 на НДК

HALFORD SLAYER

(ex Judas Priest)

3 Юли – Стадион "Академик"

H.I.M.

7 Юли – Зимен дворец на спорта

STEREO MC'S

10 Юли – Зимен дворец на спорта

MANHATTAN TRANSFER

13 Юли – Зала №1 на НДК

БИЛЕТИ:

СОФИЯ · Билетен център НДК (02 / 9166 31 32)
· Магазин „Вижън" (02 / 988 00 60)
ПЛОВДИВ · Рок Шоп „Бедрок" (088 / 305 229)
ВАРНА · Магазин „На тъмно" (052 / 233 143)
· Музикален център ("Панагюрище" 2)
РУСЕ · Магазин „На тъмно" (082 / 270 254)
БУРГАС · Магазин „Саунд Гардън" (056 / 811 747)
ПЛЕВЕН · Магазин „Три уши" (064 / 4 73 31)
· Магазин „На тъмно" (064 / 410 979)
СТАРА ЗАГОРА · „Металмания" в Универмаг (087 / 33 59 07)
БЛАГОЕВГРАД · Музикален магазин в подлеза (073 / 2 40 52)
ДОБРИЧ · Магазин „На тъмно" (058 / 601 171)
ДИМИТРОВГРАД · Магазин „Транс" (0391 / 2 71 40)
ВРАЦА · Магазин „Рок Зона" (092 / 2 24 48)

- Производител: **Bungie**
- Разпространител: **Microsoft**
- Интернет: **www.halo.com**
- Системни изисквания: **XBox**
- Жанр: **Екшън от първо лице**

Halo

Автор: Balrog

Някога...

Странната маймуна седеше на клона, замислено белейки банана. С две вяли, летаргични движения освободи плода от обвивката, отхапа парченце и меланхолично загледа звездите...

Хилядолетия по-късно...

Огънят тихичко пропукваше, а езичетата му се надпреварваха да ближат кислорода от омайния, пропит от мириса на билки и горски плодове въздух. Човекът дооглозга кокала и го захвърли в жарта, извади меха, отпи последна глътка от виното, полегна върху зеления килим на тревите и се загледа с копнеж в звездите. А в главата му напираха въпроси...

Столетия по-късно...

Първият космически колонизаторски кораб се устреми към неизвестното, понесъл в огромния си търбух първите колонизатори. Когато стигнеше до местоназначението си той щеше да положи началото на първото човешко поселище извън родната планета. Застанал разкрачен на мостика капитанът отклони поглед от контролните дисплеи и се загледа към звездите, обсипали до безкрая пространството зад огромният панорамен екран. В очите му се четеше надежда. И тревога...

Днес...

Галактиката е отесняла. Много от въпросите, които звездите провокираха вече намериха своя отговор.

"Сами ли сме във Вселената?" Срещата с "Ковенант" най-после даде отговор и на този въпрос. Извънземните не са дружелюбни. Войната започва!...

<Master Chief John-117, модул на спомените активиран...>

26-ти век след Новата ера е столетието, в което човечеството срещна съдбата си. Моето столетие. Най-голямата заплаха, пред която човекът се бе изправял - Ковенант. Религиозен орден, състоящ се от няколко кръвожадни извънземни раси. Върховенството в технологиите им позволи в къс срок да унищожат голяма част от колониите ни, превръщайки повърхността им в разтопено стъкло. UNSC отчаяно се опитваше да задържи атаките, но технологичното превъзходство бе определящо. Въоръжени с плазмени пушки и трудно пробиваеми защитни полета Ковенант прегазваха защитните линии една след друга. Милиарди загинаха под напора на извънземните, а звездолетите на UNSC - смятани доскоро за могъщи - се превръщаха в космически прах.

Последната надежда на човечеството бе "Спартанския проект". Супер-воини тренирани още от самото си раждане, модифицирани с последно поколение бойни технологии и импланти. Способностите им, съчетани с бойния костюм MJOLNIR MARK V, превърнаха Спартанците в прът, здраво вклинен в колелото на извънземното нашествие. Появата им стресна Ковенант и ги накара да хвърлят всичките си усилия в скорошно приключване на войната. Спартанците бяха непобедими в наземните битки. Въпреки всичко извънземните напредваха към Земята.

Накрая достигнаха и последния бастион преди родната Земя. Последният вал. Човечеството бе върнато там откъдето бе тръгнало в своята звездна експанзия. Колонията Reach.

Флотът бе смазан, 700 милиона загинаха на Reach.

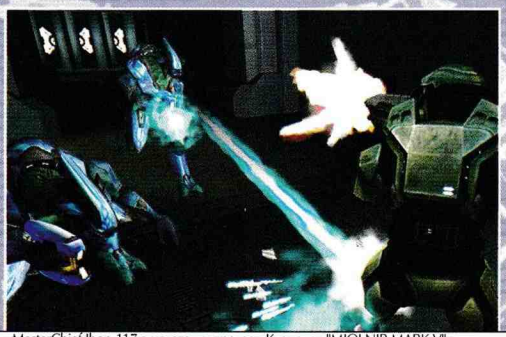
Аз Спартанец, Master Chief John-117 останах последен.

Качих се на Pillar of Autumn, крузър клас Halcyon за последната си задача. Този кораб трябваше да купи още време на Земята, отклонявайки Ковенант от нея. Със сляп скок в хипер-пространството ние поведохме по-голямата от част флота на извънземните надалеч.

Скокът ни отведе в едно от най-далечните краища на вселената, непроучена система, в която се сблъскахме с най-голямата тайна във вселената. Слънцето - газовият гигант Threshold бе опасан от пръстен. Невъобразима с колосалността си конструкция с явно изкуствен произход. Съзнанието ни отказваше да повярва на това, което виждаха очите ни, но време за вцепенение нямаше. Ковенант ни атакуваха още с излизането си от хипер-пространството. Капитан Якоб Кеяас нареди незабавна евакуация. Тези, които успяхме да стигнем навреме до спасителните, съоръжени със всичко необходимо за оцеляване капсули кацнахме на Хало - така се казваше пръстенът, както в последствие установихме. Успяхме да измъкнем и изкуствения интелект на кораба. Хало имаше сходна с земната атмосфера, климатични области и природа. Малко по-късно кацнаха и съседите. Така започна смъртоносната надпревара, в която наградата беше оцеляването ни и разкриването на тайните на мистериозния артефакт. На всяка цена трябваше да оцелеем и да занесем на Земята новото знание. И аз започнах да правя това, за което бях обучаван...

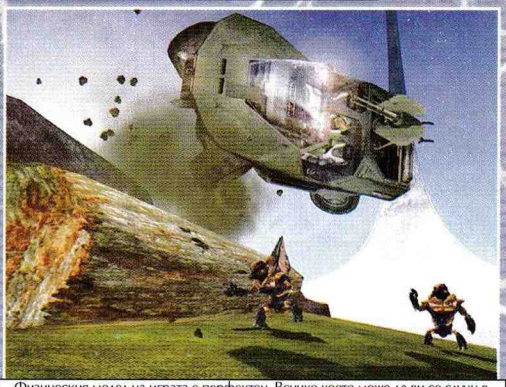
Бойната ни техника се състоеше от танкове и бъгита. Предпочитах последните - леки, бързи, удобни - те сякаш бяха създадени за необятния свят на пръстена, върху чиято повърхност земната можеше да се нанесе много хиляди пъти.

Основната ни цел бе оцеляването и изучаването. Срещите с Ковенант бяха ожесточени и кървави. На повърхността обаче аз бях машина



MasterChief Jhon-117 в цялата му прелест. Костюмът "MJOLNIR MARK V" и шурмовата карабина са неразривна част от всеки Спартанец, поне до момента в който мунициите привършат. Ковенант просто не знаят колкоо болка ги чака.

MasterChief Jhon-117, е подкарал бъгито и в момента шурмува подстъпите към Сентинелската позиция под ожесточения плазмен огън на Ковенант. Един от войниците е на картечницата и се справя перфектно с враговете.



Физическия модел на играта е перфектен. Всичко което може да ви се случи в реалния свят става и тук. Ето ви типичен пример за силата на гравитацията...

"Малките Ковенант", един от 6-те вида. Изглеждат високи, но всъщност стигат до кръста. Движат се в групи и са доста са неприятни - главно заради плазмените гранати, които хвърлят.

Master Chief John-117 отвори очи и нервно се потърка по шлема, там, където в мозъка му бе имплантиран компютър, въоръжен с автоматичната си винтовка и плазмена пушка препасал 4 гранати, облечен в очукания, но все още бляскав MJOLNIR MARK V той бе страховита гледка, на фона на спускащия се мрак.

С плавна стъпка Спартанецът се запъти към входа на съоръжението, откъдето беше дошъл последния сигнал на щурмовия отряд.

за смърт, а и човеците по принцип бяхме по-добри воини. Ефективността ни като бойна единица позволяваше да носим максимум по 2 оръжия и няколко гранати. В момента, в който преценишь, че оръжието пред теб е по-целесъобразно за използване хвърляш старото и си готов. Същото бе и с техниката, Можехме да боравим с всички познати ни оръжия и техника, в това число и с ковенантската - независимо дали е наземна или въздушна.

Безкрайността на Хало даваше свобода на действие недостъпна никъде другаде. Усещанията бяха силни, природата смразяващо красива. Водата толкова бистра и прохладна. И сред девствената природа ние и Ковенант. Две раси борещи се за надмощие накрая на галактиката, две ожесточени фракции захвърлени сред най-колосалното бойно поле, което нечия представа можеше да съчини, две страни, търсещи ключа към Хало. Или поне

Това е правилния начин за водене на война. С много жива сила и бойна техника. Истинската наслада от ползването на военните машини идва в multiplayer-а където кооперативната игра предразполага към много разчупени решения. Все пак става въпрос за 16 играча...

Тъмнината в коридорите отстъпваше неохотно под напора на мощния челник. Стиснал плазмената пушка Master Chief John-117 напредваше. След не дълго лутане и няколко откъслечни престрелки с Ковенант стигна до стая, където имаше следи от сражение - кръвта по стените и посипаният със стъкла под беше човешка, труповете бяха на войници...

Спартанецът взе модулът от шлема на лежащия в краката му труп и го постави на съответното място в своя. Всичко, което бе видял покойникът минаваше пред собствените му очи.

Ковенант шурмуват малък лагер. Нападат отвсякъде въоръжени с плазмени пушки и гранати. Хората се бият очаяно за всяка педя земя... А десантните катери идват.

така си мислехме. Докато не срещнахме Сентинел - стражите на Хало, борещи се срещу всеки натрапник, опитал да отключи неговите тайни. С право както се оказа по-късно...

Не зная как се случи, но Ковенант пробиха и си осигуриха достъп до странния артефакт. Изпратихме Щурмови отряд, който да овладее позицията. Изгубихме връзка с него преди няколко часа. Тогава се реши да отида аз...

<Модулът на спомените деактивиран...>

<Бойна единица Спартанец Master Chief John-117 лична статистика:>

<Убити досега - 10 752 Ковенант>

<Общ брой изстреляни боеприси - 200 000>

Ковенант бяха активирали Хало! Трябваше бързо да се измъкне оттук и да докладва. Без много да му мисли той се запъти към изхода. Пътят навън бе доста по-труден. Ковенант ги нямаше, но тук бяха първите плодове на заразата на Хало. Мутанти - всеки убит от заразата мутираше и се превръщаше в ужасно същество, зомби с огромна сила и подобаващи размери, без инстинкт за самосъхранение, водено единствено от едно желание - да убива. По-лоши, обаче, бяха малките. С размерите на средно голяма болонка те се движеха на групи от 20, нападаха всеки незаразен, убиваха го и причиняваха мутация. Ако убитият имаше някакво оръжие в ръката, зомбито също можеше да го ползва...

Хало изведнъж се бе превърнало в неприятно място за живеене. Всички бяха загазили - хората, Ковенант, Сентинел, който май чак сега разбраха какво са пазили. А в това време Хало работеше на пълни обороти и никой не можеше да го спре.

Рационалният мозък на Спартанеца намери най-правилния изход от създалата се безизходна ситуация - Хало трябваше да бъде разрушено. Стигнал веднъж до решението Master Chief John-117 се захвана за работа. Преминавайки през и под повърхността на Хало, като самата смърт той не пощади нищо. Вървеше устремен към своята цел, воден от инстинктите си и Изкуствения Интелект на Pillar of Autumn, последният и най-велик човешки кораб, докарал го тук...

Master Chief John-117, гледаше в екраните на спасителната капсула как Хало умира. Спартанецът се отпусна в стола, предстоеше му дългото пътуване към вечността.

Горивото на капсулата привършваше...

<Master Chief John-117, режим на хиберна-ция...>

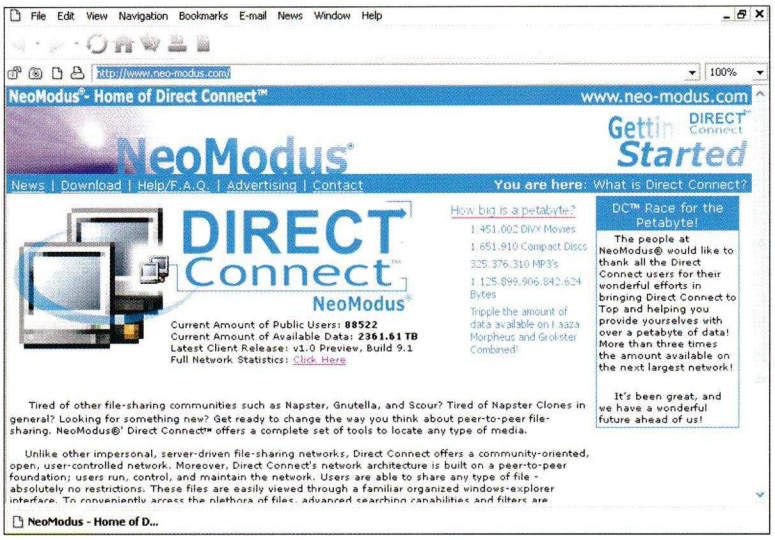
Автор: Chappy

Direct Connect

Размяна на файлове с IRC маниер

Едва ли има човек, който при първа среща с file-sharing приложенията да е останал непокварен от мощта, която се разкрива пред взора му. Мощ, вплела в своите пипала хиляди компютри из целия свят в един титаничен поток от информация, отричащ всякакви забрани, препятствия и закони. Подчинен само на себе си, на своите нужди и желания, той е като дишащ организъм изграден от десетки хиляди малки клетки, всяка със своите малки нужди, които само той може да задоволи. Веднъж щом човек се докосне до този поток, за него вече не съществуват прегради, моралните и социални ценности придобиват съвсем различен характер. Информацията - звук, картина, движение или производителност - губи своята цена, за да се подчини единствено и само на своята ценност.

Необходим ли е подобен патос за да бъде представена поредната добра file-sharing програма? Може би не, но file-sharing революцията заслужава подобно лирично въведение. Защо ли? Защото именно тя направи пиратството също толкова достъпно, колкото и вездесъщият бутон "Start" в Windows и с това го представи пред милионите обикновени потребители. До онзи момент в който Napster се появи на небосклона, нещата никак не бяха тъй розови. Организацията на warez разпространението залагаше на краткосрочно използване на FTP сървъри - една доста рискована практика, както вече сигурно знаете, - а размяната на файлове можеше да се осъществи единствено в IRC чрез fserving. Днес голяма част от дейността се провежда именно върху P2P мрежите.



И все пак старите навици умират бавно. Докато пиратските FTP-та на запад (за разлика от китната ни татковина) все още стоят извън полезрението на масовия потребител, дори сега хиляди потребители използват сървърите на Dalnet и EFNet за размяна на музика, видео и дори книги. Именно може би за този тип хора, които така и не намериха привлекателност в "улесненията" на стандартните P2P приложения и останаха верни на fserve-инга в чата, е и тази peer-to-peer програма - Direct Connect.

Първото което се набива на поглед след като се престрашите да изтеглите близо три-мегабайтовия дистрибутив на програмата (и не пропуснете да откажете инсталацията на spyware продукта WebAccelerator!), е нейният интерфейс - не особено удобен в началото, но се свиква след около половин час работа. Ако сте запален "чатър" няма как да не забележите че DC наподобява на mIRC и това не е никак случайно. Самата архитектура на P2P мрежата е базирана на модификация на познатия Internet Relay Chat. Навместо с централен сървър подобно на FastTracker (KaZaA), потребителите се свързват с един от множеството (вече около 1600) действащи сървъра (hub). Сървърите не принадлежат на фирмата-създател, а се създават и поддържат от ентусиасти и след това се регистрират в централния списък, подобно на eDonkey2000.

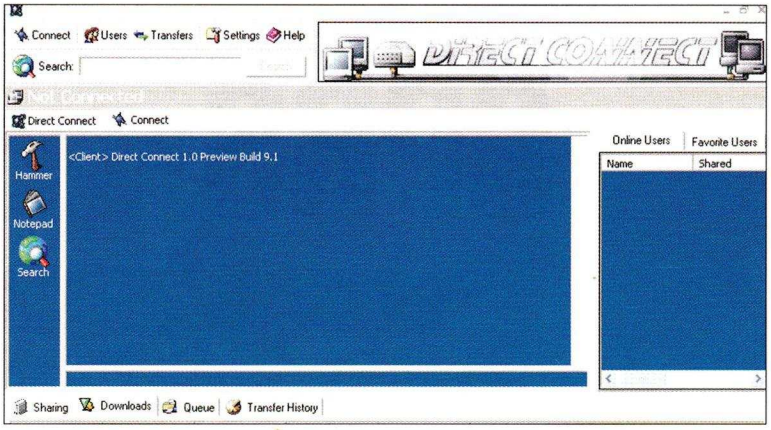
Този подход има предимства и недостатъци. Най-напред недостатъците - няма да е възможно да търсите файлове по цялата мрежа - навместо това ще може да правите това в рамките на всеки отделен сървър. Това прави намирането на редки файлове забележително трудна, ако не невъзможна задача. Тук DC губи точки от KaZaA и бавната Gnutella, но е наравно с eDonkey2000. Добрата страна е, че ако "Голиатите" RIAA и MRAA

SPEEDLAN
Нова услуга за Интернет и Гейм клубове
Какво предлагаме?
Модеми, поддържащи скорост 2,3MB
2.25Mbps до мултимедиен сървър с стотици гигабайти online - free.techno-link.com
2.25Mbps с Интернет и Гейм клуб "Матрицата" и всички други абонати на тази услуга
2.25Mbps до специализирани Game Server-и
64Kbps гарантирана линия към BG peering мрежата
33.6Kbps гарантирана линия към Интернет
ProLink
за повече информация:
02/963-0641
02/963-0651
http://SpeedLan.techno-link.com

видят сметката на Direct Connect, мрежата ще продължи да работи с единственото временно затруднение, че няма да има централен сайт който да създава списък със сървъри.

Самите сървъри подобно на IRC могат да имат оператори (DCOps) и ботове, които се пишат на вграден програмен език. Ролята на последните има малко противоречива функция - те ограничават потребителите които могат да се свържат към дадения сървър в зависимост от това какви опции са включили и какво количество файлове предлагате. От една страна това е добре - една от най-голямата напаст за P2P мрежите са хилядите мухльовци, които само теглят но изпадат в ужас ако предложат някой или друг файл. От друга страна обаче големите сървъри спокойно изискват да предлагате 10, че и повече гигабайта информация за да станете част от Direct Connect. Това ограничение позволява на DC да се превърне в една от мрежите с най-голямо количество файлове на единица потребител - в пиковите часове потребителите на DC предлагат до 3000 терабайта файлове общо.

Direct Connect има различен подход към организацията на мрежата - навместо вашият клиент да изпраща на отдалечения сървър списък с предлаганите файлове за да се превърнат в част от търсещата машина, сървърът само предлага списък със свързаните към него потребители - точно като при IRC. Щом изберете някой потребител, вие поръчвате списък с файловете, които той предлага. Изтеглянето на този файл ви позволява да разгледате съдържанието на предлаганите файлове във типичен Explorer вид - все едно разглеждате share-нато устройство, след което да изберете желаните от вас и да започнете изтеглянето. Веднъж щом видите как става, ще се влюбите в Direct Connect! Търсенето се осъществява като изпратите заявка към централния сървър, а той от своя страна се свърже със всеки един от потребителите в hub-а и получи съответните резултати (ако има такива), за да ги върне обратно на заявителя. Това има силни и слаби страни. Direct Connect сървърите не изискват компютри с невероятни връзки, за да работят добре. От друга страна обаче потребителите имат повече изходящ трафик, защото всеки който дори само реши да разгледа какво предлагате изтегля всеки път файл със списък на директориите и файловете, които предлагате. Ако сте на бавни модем връзки и предлагате над 3000 файла, това вече е осезаемо.



В препълненият с десетки file-sharing продукти пазар, Direct Connect заема една сравнително стабилна ниша, независимо че множество "удобства" които другите мрежи предлагат от години липсват тук. Например няма да откриете възможност за теглене на един файл от няколко алтернативни източника, а за ограниченията в търсенето вече споменах. От друга страна, Direct Connect позволява размяната на многобройни, неорганизирани файлове - например архиви с хиляди порно картинки и клипове, директории с шрифтове, зле наименувани mp3-ойки, игри в неархивиран вид или разделени на десетки, ако не стотици малки архиви и т.н. Напълно възможно е при въвеждането на т.н. copyright agents (програми преглеждащи мрежата за пиратски файлове по име и размер и уведомяващи евентуалния "пират" и неговия интернет доставчик че е разкрит) мнозина да преименуват файлове с безсмислени заглавия и да оставят един readme.txt с описание какво всъщност е това. Тук обикновеното търсене не помага и другите мрежи не се справят - Gnutella не позволява да се преглеждат всички файлове на даден отдалечен компютър, а други като KaZaA ограничават броя резултати до 200. Direct Connect прави размяната на подобно съдържание изключително удобно, стига да знаете къде може да го намерите.

В заключение, Direct Connect е изключително приятна P2P програма, която използва опита, натрупан от IRC размяната на файлове в миналото и го пренася в бъдещето на file-sharing мрежите. С това идва всички положителни и отрицателни качества. Не винаги ще намирате това, което търсите, но затова пък все по-често ще се натъквате на неща, които не търсите но все пак се нуждаете от тях. Ако разменяте слабо организирана колекция от многобройни файлове, тук липсата на подредба и правилно наименование няма да вреди никому. Ще добавя и че разглеждането на директориите на отдалечените компютри понякога може да е не по-малка тръпка, стига да имате време и трафик за хабене. Какво повече може да поискате?

Сайтът на Direct Connect е http://www.neo-modus.com/

Новини Програми Статии Форум Реклама Архив

www.download.bg

Софтуерът, който Ви трябва !

Автор: FonManiac

GPRS

General Packet Radio Service

Наскоро се замислих, кое ли е това нещо, с което в днешно време човек е свикнал дотолкова, че не би могъл да се откаже от него? Колебаех се между две възможности - мобилните телефони или Интернет. Досега тези две толкова нови, но толкова бързо станали почти наркотична потребност услуги съществуваха поотделно. Е, добре дошли на голямото... зачеване на нова рожба на технологиите - GPRS.

Голяма част от хората и в нашата мила татковина вече притежават мобилни телефони (около 2 милона). Все повече от тях се питат, могат ли да използват телефона си освен за пренос на глас и за пренос на данни от всякакъв тип? Отдавна мина времето, когато мобилните телефони се използваха единствено и само за разговори. Големите фирми се мъчат да направят вашият телефон хибридно устройство, като го комбинират с всякакви екстри - MP3 плейър, органайзер, калкулатор, Интернет. Време ли е вече да започнем да се свързваме към мрежата с мобилния си телефон? Дали този по-бърз и може би по-безпроблемен начин на свързване ще стане масов е още рано да се каже, но всички признаци не само сочат, направо викат ДА. Всъщност, "слушалките" от доста време насам имат вградени модеми и прочее чудеса. Досегашното използване на DailUp-а през GSM обаче е доста скъпо, а и скоростта не я бива. Бързо растящите изисквания към мобилните оператори предполагат и адекватни действия. Сега с огромно удовлетворение ще ви представя начина за връзка с Интернет през мобилен телефон, който, поне от това което аз видях, наистина си струва. За това което ще прочетете на долните редове дължим едно голямо "Благодаря" на г-н Лазар Алексиев - специалист продукти и услуги в GloBul.

General Packet Radio Service (GPRS) е нова технология, която позволява информацията да бъде изпращана и получавана на пакети през мобилната телфонна мрежа. GPRS няма нищо общо GPS (Global Positioning System), доста близък по звучене акроним. Това, с което има общо е Интернет - където информацията също се транспортира под формата на пакети (IP). Как точно става това: информацията се разделя на отделни пакети преди да бъде предадена и събрана в приемащата страна. Това позволява ресурсите на мрежата да се използват само тогава когато потребителите реално изпращат и получават данни. При предишната ситуация за всеки потребител за определено време се заделяше мрежов ресурс, който се използваше само от него. Сега ресурсите могат да се използват едновременно от няколко потребители. Така отпада необходимоста да се поддържат неработещи мощности които да се използват само в пиковите часове. Всяка услуга която се използва днес в Интернет, сега вече е на разположение в мобилните мрежи благодарение на GPRS. Много мобилни оператори са оценили възможността да станат безжични интернет доставчици, при това без големи разходи и инвестират с желание в тази технология.

Какво е необходимо обаче, за да се премине от сегашното положение към тази нова система? Компонентите, които изграждат GSM мрежата са три: мобилно устройство при крайния потребител - обикновено е телефон, но може да е цифров помощник или друго; мрежа изградена от базови станции - приемо-предаватели, които комуникират с вашия GSM - те отговарят за "обхвата" - ако нямате обхват, значи не сте в рамките на покритието, осигурено от такава клетка; оборудване, което да събира и управлява трафика от мрежата, да обслужва заявките и да връща резултата - това са компютри и различни специализирани устройства. Още нещо за базовите станции - покритието им варира от 500 метра в гъсто населени градски райони до десетки километри на открито в полето - представете си колко клетки са необходими, за да се покрие територията на България. Когато някой GSM излезе от района на дадена клетка, но попадне в района на действие на съседна, тя автоматично започва да го обслужва, без потребителят да разбере за смяната (дори и да говори в момента).

Защо ви занимавам с компонентите на системата? Защото, за да се възползвате от GPRS, и трите трябва да се подновят. Новите модели GSM-и се справят, но едва сега GloBul са обновили и останалата част от мрежата, за да позволят въвеждането на тази услуга. Дали и кога и Мобилтел ще го направят, не се наемам да кажа.

Между другото, как се справяте с новият Counter Strike 1.4? Ако още не сте го пробвали, на CD-то от миналия ни брой има необходимите ъпдейти - първо на Half-Life и после CS. Според мен положителните неща са доста, но има още какво да се желае. Калашника и 43 са станали прекалено прецизни в сравнение с AUG и 42, а за Калашников забелязах, че ако се ходи съвсем внимателно напред, с натискане и бързо отпускане на клавиша, не се раздува мерника. Също, при 43 вече слагането на заглушителя леко увеличава мерника, което го прави направо безмислен.

В този момент, докато експериментирах в търсене на нови неща в играта, усетих няколко тежки погледа (на колегите), да се опитват да пробият дупка във врата ми. Неодобрението им не просто беше изписано по лицата - то направо струеше от тях. За мое голямо съжаление, в редакцията кралят все още се казва Quake2, а на тази игра е безмислено да се играе, ако и freeman е в сървъра. Преустановявам пробите и се захващам отново с GPRS-а.

GPRS има няколко уникални характеристики:

Скорост:

Теоретичната максимална скорост от 171,2kbps (реално 115kbps) се достига при използването на всичките 8 тайм слота едновременно. Какво е това тайм слот? GSM-ите използват радиоканал, който, ако се използва изцяло за предаване на данни ще достигне горепосочената скорост. Ако обаче потребителят използва Интернет-а за чатене, това ще си е едно похабяване на капацитета. Затова канала се дели на 8 времеви интервала, всеки наречен тайм слот. Искате чат - резервирате си един канал. Искате бързо да сваляте файлове - ползвате всички. Скоростта при използване на 8 слота е около 3 пъти по-висока от скоростите за трансфер на данни, възможни при сегашните фиксирани телекомуникационни мрежи и 10 пъти по-бърза от сегашните услуги при GSM мрежите. На практика, не всички канали ще се използват за пренос на данни - трябва да останат и такива за глас. Според предварителните планове, GloBul ще поддържат 56kbps, или 4 слота.

Бързина:

GPRS позволява информацията да се получава и изпраща незабавно навсякаде кадето има радио покритие. Не е необходимо да се използва dial-up връзка за осъществяването на това. Това позволява потребителите на GPRS да бъдат понякога наричани "непрекъснато свързани". Бързината при осъществяване на връзката е едно от основните предимства в сравнение с сегашните услуги за данни. Това е особено необходимо при приложения от типа на ауторизация на кредитни карти и други подобни, където е недопустимо клиента да чака повече от 30 сек. Тази възможност, съчетана с отчитане на сметката на база трафик, а не време, ще ви позволи да сте постоянно включени в мрежата, като я ползвате само когато решите.

Тук отново прекъсвам. В другата

стая се обсъжда важен въпрос - какъв да е точно хардуера на новия редакционен компютър. Groover предложи, и аз твърдо го подкрепих, да не се церемоним и да сложим GeForce4. Съвсем наскоро имах възможност да погледна това животно в реални условия - 3D Mark изкарваше 160 кадъра на някои от тестовете, а собственика се похвали, че на Wolfenstein при 1600x1200, 4x antialiasing, прави 35 кадъра. Така е, като към нея има и AMD XP 2000+ и 512 DDR. Оставих ги да доуточнят детайлите без мен и седнах да довърша.

Нови приложения

GPRS позволява използването на приложения които преди са били недостъпни поради ограничението на скоростта от 9,6kbps. При GPRS всички интернет приложения се изпълняват така, както биха се изпълнявали на компютъра - ето два примера:

Chat

Всички малко или повече сме ползвали или ползваме чата като средство за комунакация в Интернет. Идеята да се ползва чат под GPRS е реализирана по перфектен начин. Ще можете да ползвате съществуващи Интернет чат групи и да се възползвате пълноценно от тях. Целта на подобен род комуникация е да се пести трафик. И след като така или иначе с GPRS-а сте постоянно включени в мрежата. Трафикът е единственото нещо което плащате. Засега обаче се предвижда SMS-те да продължат да са едноличен властелин, но докога - само времето ще покаже.

Звук

Преносът на звук винаги е бил основната цел на телефонията. Проблемът обаче е в качеството на пренасяния звук. От телефона не можете да снемата качествен звуков сигнал, примерно музиката която се слуша от другия човек. GPRS-а отнов е с едни гърди напред. С негова помощ могат да се записват и пренасят достатъчно качествени звукови картини, за да ма могат да бъдат излъчвани в ефира, дори и да могат да се ползват при сравнителен анализ на глас.

Можете да ползвате още видео, www, е-майл, ftp, отдалечен достъп до локални мрежи, а сред по-екзотичните приложения са GPS и Home automation - ще може да "погледнете" от работа какво ви е останало в хладиника и да го инструктирате да направи поръчка в магазина, или пък ще може да си пуснете яденето да се готви, така че да е готово като се приберете.

Всичко това звучи прекрасно, но аз съм песимист по природа. Какви са възможните ограничения в използването на GPRS?

- ограничен капацитет на клетките за всичи потребители - когато заедно с предаването на глас, започнат да се предават и данни, мрежата може да се претовари - та тя може да се претовари дори само от гласова комуникация, ако много хора решат едновременно да се обаждат - примерно на Нова година, или при последното земетресение (където обаче само абонатите на Мобилтел пострадаха).

- реална скорост, по-ниска от теоретично възможната - веднъж сте ограничени от мобилния оператор, който може да намали скоростта ви, ако се нуждае от повече капацитет за гласови разговори в даден момент и втори път сте ограничени от самия телефон - ако той поддържа само един канал, това е и всичко, което ще получите.

- временно решение - GPRS е в така наречения 2.5G (G - generation) етап от развитието на мобилните телефони. Той съвсем не е перфектно решение, защото много потребители (между които напоследък и аз) са свикнали на далеч по- добър интернет от този, който можем да си осигурим с модем. С идването на третото поколение телефони и стандарти, 3G, нещата ще придобият вече почти перфектен вид - 384-2000kbps. Отново подмяна на телефоните, подмяна на оборудването, нови разходи за избиване от потребителите.

Това са накратко възможностите на системата GPRS, която в скоро време ще бъде реалност и у нас. Единственото, което мога да кажа като заключение е - ако ще си купувате GSM, потърсете модел с GPRS.

Автор: FonManiac

10-те съвета на Майстора

За млади хакери и бъдещи сисадмини

So you want to be a Hacker, eh? Всеки иска да може да пипа по скритите настройки на системата, да търси пролуки в сигурността, да следи какво правят другите на техните компютри. За някои хора това занимание е ежедневие, дори им плащат - това са небезизвестните сисадмини (sysadmin - system administrator). Това е дейността, която упражнява моят колега и приятел Mevas. В тази статия са описани някои от нещата, които му се налага да настройва по системите на потребителите (известни още като user-и) или сървърите. Използвайте ги както намерите за добре :.

... преди за започнем !!!
Пълен backup на регистъра (желателен преди да оплескаш нещо). Пускаш regedit, избираш My computer най-горе и изпълняваш File ' Export. За възстановяване - double click върху получения файл (може да го преименуваш с подходящо име).

1. Изключване на възможността за Shutdown - само Restart май е достатъчен :)
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer],
"NoClose"="1", ако "Explorer" не съществува трябва да се създаде с десния бутон върху ...Policies, New ' Key, "Explorer"

2. Скриване на всички дискове в My Computer -
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer],
създаваш като DWORD "NoDrives" = 03ffffff

3. И още цял сериал на тази тема - за текущия потребител ...
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\CurrentVersion\Policies],
всички са тип DWORD и по подразбиране имат стойност 0
NoDeletePrinter : забранява изтриването на вече инсталираните принтери;
NoAddPrinter : забранява добавянето на нови принтери;
NoRun : забранява Run командата в Start менюто;
NoFind : забранява Find командата в Start менюто;
NoDrives : скрива всички устройства в My Computer;
NoNetHood : скрива Network Neighborhood от десктопа;
NoDesktop : скрива всичко от десктопа;
NoClose : забранява Shutdown, но power копчето на кутията все още работи
NoSaveSettings : не записва настройките при изход от Windows;
DisableRegistryTools : забранява програмите за редактиране на Registry;
NoInternetIcon : премахва иконата на IE от десктопа.

4. Всеки сериал си има продължение -
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\CurrentVersion\Policies],
създаваш нов ключ "System", създаваш като DWORD "NODispCPL"=1 и Control Panel се скрива; създаваш нов ключ "WinOldApp", създаваш като DWORD "Disabled" = 1 и command prompt и DOS приложения няма да се стартират.

5. Малко извън темата или "Петте основни грешки на системния администратор" -

за съжаление се повтарят много често:
5. Очаква, че проблемът ще отмине ако просто го игнорира;
4. Прави само кръпки или взима краткосрочни решения;
3. Не разбира колко много струва добрата информационна репутация на фирмата;
2. Разчита само на firewall;
1. Необучени хора работят тази отговорна работа.

6. За сигурните пароли - една малко известна тайна.
В Windows 9x/NT паролите се разделят на два 7 символни блока. Поради тази причина е възможно да се направи brute force атака (при тази атака се изреждат символни комбинации до налучкване на правилната) към двете части едновременно. Например ако паролата е с дължина 9 символа (7+2), то втората част ще се разкодира за секунди, а първата за няколко часа. Освен това често декодирането на втората част силно улеснява декодирането и на първата. Поради тази причина се препоръчва използването на 7 или 14 символни пароли. При Windows 2k и XP има една малка приятна промяна - паролите могат да бъдат до 127 символа. Но това не е важното : Малкото бъгче е, че ако паролата е по-дълга от 15 символа Windows съхранява константата AAD3B435B51404EEAAD3B435B514 04EE вместо паролата, като тази константа отговаря на нулева парола. И понеже паролата ви не е нулева, опита да се разбие няма да доведе до нищо :).

7. Подобряване производителността на NT/2k - ако имаш над 128Mb свободна памет и не ползваш някакъв тип бази данни (SQL Server 7 примерно), възползвай се от
[HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\Session Manager\Memory Management],
"DisablePagingExecutive"=dword:000 00001

8. По-стабилна работа на 2k/XP със стари 16-битови програми - най-сигурният начин е да се стартират в отделна виртуална машина за всяко, това става така
[HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\WOW],
"DefaultSeparateVDM"="yes"

9. Защита на Windows 2k от една популярна атака в България -
изпращането на пакети, съдържащи 10000 NULL символи към TCP порт 445 (Microsoft-ds) води до смущения в работата на ядрото (син екран или 100% натоварване на CPU). За отстраняване на проблема трябва да се изключи NetBIOS over TCP/IP или по-добре да се добави параметър MaxWorkItems в HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\LanmanServer\ със стойност 256 за компютри с до 512 МБ РАМ. Проблемът съществува при всички версии на Win2k до SP2 включително.

10. 10 места, откъдето една програма може да се стартира сама без да те пита -
1. Start menu ' Programs ' StartUp
2. win.ini, RUN=
3. win.ini, LOAD=
4. HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run
5. HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunOnce
6. HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run
7. HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServices
8. HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunOnce
9. HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunOnceEx
10. HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServicesOnce

Следва...

Ние не сме обикновена фирма за поддръжка на компютри

"Клиентът винаги е прав" - това правило е залегнало в основата на нашата политика

Разполагаме с добре обучен персонал, който ще разреши вашите проблеми от областта на предпечата до файлови сървъри и Linux среда.

Предлагаме възможност за 24 часова, седемдневна поддръжка на вашата система с отзоваване на повикване до 3 часа и безплатни телефонни консултации

Разработили сме гъвкава ценова политика, която ще задоволи потребности Ви при оптимални разходи

БГ Сервиз

абонаментна поддръжка на компютърна техника

тел. 980-72-45
моб. 088/784-986
mail: info@bgservice.net
WWW: www.bgservice.net

Някои от нашите клиенти:

Bristol Myers Squibb Bulgaria
BBC Centre - Sofia
Selamore Bulgaria
Булвест 2000
E.N.D. agency

gamers'

WORKSHOP

grand theft auto III